

Peningkatan Kompetensi Pedagogik Calon Guru SD/MI Melalui Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Quizizz

Ibrahim^{*1}, Ida Ermiana¹, Nurhasanah¹, Aisa Nikmah Rahmatih¹, Gita Prima Putra¹

¹Universitas Mataram

*e-mail: ibrahim14@unram.ac.id

Abstract

The advancement of digital technology requires teachers, including pre-service elementary school (SD/MI) teachers, to integrate interactive learning media into the teaching process. However, preliminary observations showed that most pre-service teachers had limited understanding of utilizing Quizizz, resulting in low pedagogical creativity and skills. To address this issue, an applicative and participatory workshop was conducted to enhance pedagogical competence, specifically technical mastery and creativity in developing Quizizz-based learning media, while providing direct hands-on technology integration experience. This activity utilized a Participatory Action Research (PAR) method emphasizing active student involvement. The subjects were 29 pre-service elementary teachers from the PGMI Study Program at UIN Mataram. Data were collected via pre-test and post-test questionnaires, observation sheets, and media product analysis, which were then evaluated using descriptive quantitative and qualitative approaches. The results revealed a significant improvement: before the workshop, most students only had basic knowledge (68.2% moderate, 18.2% no understanding), whereas post-workshop, 72.4% stated they had a very high understanding. Furthermore, 75.9% considered the workshop highly beneficial for designing interactive and innovative lessons. The resulting media products also showed remarkable improvements in design, interactivity, and content relevance. In conclusion, the Quizizz-based workshop effectively enhanced pedagogical competence for the digital era.

Keywords: pedagogical competence, pre-service elementary teachers, interactive learning media, Quizizz, workshop.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru, termasuk calon guru SD/MI, untuk mampu mengintegrasikan media pembelajaran interaktif. Namun, observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih memiliki pemahaman terbatas terkait aplikasi Quizizz, yang berdampak pada rendahnya kreativitas dan keterampilan pedagogik. Oleh karena itu, diadakan workshop aplikatif dan partisipatif untuk meningkatkan kompetensi pedagogik calon guru SD/MI, khususnya keterampilan teknis dan kreativitas pengembangan media berbasis Quizizz, sekaligus memberi pengalaman integrasi teknologi secara langsung. Kegiatan ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang menekankan keterlibatan aktif peserta. Subjeknya adalah 29 mahasiswa calon guru Program Studi PGMI UIN Mataram. Data dikumpulkan melalui angket pre-test dan post-test, lembar observasi, serta analisis produk media, yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum workshop, mayoritas mahasiswa hanya berpemahaman dasar (68,2% cukup memahami, 18,2% tidak memahami). Setelah workshop, 72,4% menyatakan sangat memahami aplikasi ini. Selain itu, 75,9% peserta menilai workshop sangat bermanfaat dalam merancang pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Produk media yang dihasilkan juga mengalami peningkatan dari segi desain, interaktivitas, dan kesesuaian materi. Kesimpulannya, workshop pengembangan media Quizizz terbukti efektif meningkatkan kompetensi pedagogik calon guru SD/MI di era digital.

Kata kunci: kompetensi pedagogik, calon guru SD/MI, media pembelajaran interaktif, Quizizz, workshop..

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi digital ini tidak hanya mempengaruhi cara manusia berkomunikasi, tetapi juga bagaimana mereka belajar, mengakses informasi, dan berinteraksi dalam proses pendidikan (Arbi & Amrullah, 2024;

Hasan et al., 2023). Menurut Erfan et al. (2025), pendidikan abad 21 menuntut integrasi teknologi sebagai sarana utama dalam mendukung keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Perubahan ini semakin relevan dalam konteks revolusi industri 4.0, di mana literasi digital menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik maupun pendidik. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah kebutuhan strategis (Ibrahim et al., 2025).

Di Indonesia, upaya meningkatkan mutu pendidikan telah diarahkan pada pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran aktif dan bermakna. Mokhtari (2023) dan Thelma et al. (2024) menekankan pentingnya literasi digital bagi guru dan siswa, agar mereka mampu menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Calderon et al. (2020) yang menemukan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa ketika diterapkan secara tepat. Dalam konteks pendidikan dasar, keterampilan ini sangat penting karena membentuk fondasi belajar sepanjang hayat.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih sering terbatas pada penggunaan aplikasi yang sifatnya sederhana. Banyak guru hanya memanfaatkan teknologi untuk penyajian materi atau sebagai alat evaluasi, bukan untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif. Penelitian oleh Putri et al. (2025) menemukan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar masih menggunakan platform digital hanya untuk keperluan administrasi atau penilaian, belum pada aspek eksplorasi kreatif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi dengan praktik implementasinya di ruang kelas.

Salah satu platform digital yang banyak digunakan di Indonesia adalah Quizizz. Aplikasi ini pada awalnya populer sebagai media kuis berbasis permainan (gamified quiz), sehingga lebih dikenal sebagai alat asesmen untuk mengukur pemahaman siswa. Akan tetapi, fitur-fitur terbaru yang dikembangkan Quizizz, seperti Lesson, Interactive Video, Flashcard, dan Passage, sebenarnya memberikan peluang luas untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran interaktif. Pemanfaatan fitur interaktif dalam platform digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Sabri et al., 2024; Nuci et al., 2021; Ibrahim et al., 2025).

Akan tetapi, sebagian besar calon guru maupun guru di lapangan masih memiliki persepsi bahwa Quizizz hanya dapat digunakan untuk kuis. Hasil studi yang dilakukan oleh Yusuf et al. (2025) menunjukkan bahwa lebih dari 70% guru hanya memanfaatkan Quizizz untuk ujian atau latihan soal, tanpa mengetahui adanya fitur lain yang mendukung pembelajaran interaktif. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk memberikan pelatihan maupun pendampingan kepada calon guru agar mereka mampu mengoptimalkan potensi platform ini. Dengan demikian, penguasaan teknologi tidak berhenti pada penggunaan dasar, tetapi berkembang ke arah inovasi pembelajaran yang lebih kreatif.

Integrasi media pembelajaran interaktif melalui Quizizz sangat relevan dalam konteks pendidikan dasar (Rulismi et al., 2024; Hijrat & Asiyah, 2025; Nurfadila et al., 2024). Siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang visual, dinamis, dan melibatkan partisipasi aktif. Penelitian yang dilakukan oleh Raharjo et al. (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa SD hingga 65% dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, calon guru SD perlu dibekali dengan keterampilan praktis dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Dalam kerangka tersebut, pelatihan dan pendampingan bagi calon guru menjadi sangat penting. Menurut Suprpto et al. (2024) dan Oktiningrum (2025), penguatan literasi digital pada calon guru akan berdampak langsung terhadap inovasi pembelajaran yang mereka terapkan ketika terjun ke sekolah. Melalui pelatihan berbasis praktik, calon guru dapat memahami cara memanfaatkan fitur-fitur interaktif Quizizz untuk menyusun materi pembelajaran, bukan hanya

sekadar membuat soal. Hal ini akan memberikan nilai tambah dalam proses pendidikan karena siswa tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengintegrasian media pembelajaran interaktif melalui Quizizz merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan memperluas pemahaman calon guru mengenai potensi platform ini, diharapkan mereka mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan zaman. Pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk workshop atau pelatihan menjadi sarana yang tepat untuk mengatasi kesenjangan literasi digital ini. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya mendukung penguasaan teknologi oleh calon guru, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan dasar di Indonesia.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan participatory action research (PAR) yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta dalam seluruh proses. Model ini dipilih karena workshop tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga membangun keterampilan praktis calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Menurut Kemmis & McTaggart (2020), PAR memungkinkan peserta menjadi subjek aktif yang mengalami proses belajar sambil menghasilkan perubahan nyata dalam praktik mereka. Workshop ini dilaksanakan di Ruang Kelas PGMI UIN Mataram pada tanggal 2 September 2025 dengan jumlah peserta sebanyak 29 mahasiswa calon guru SD/MI dari 30 undangan. Tingkat kehadiran mencapai 96,6% dengan komposisi 20,7% laki-laki dan 79,3% perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada kebutuhan untuk memperkuat kompetensi pedagogik mahasiswa dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Berikut disajikan alur pengabdian yang telah dilakukan.



Gambar 1. Alur Pengabdian

Workshop dirancang melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim melakukan analisis kebutuhan melalui angket awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa tentang Quizizz. Tahap pelaksanaan mencakup penyampaian materi, demonstrasi fitur Quizizz (*Lesson, Interactive Video, Flashcard, Passage*), serta praktik pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis slide. Tahap evaluasi dilakukan melalui analisis produk media yang dibuat mahasiswa serta refleksi bersama untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari hasil pengembangan yang dilakukan. Rangkaian kegiatan ini dirancang agar mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam konteks pembelajaran SD/MI.

Instrumen pengumpulan data meliputi angket, lembar observasi, dan analisis produk. Angket diberikan sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur perubahan pemahaman mahasiswa mengenai pemanfaatan Quizizz. Lembar observasi digunakan untuk menilai partisipasi aktif mahasiswa selama kegiatan berlangsung, sementara analisis produk dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif yang dihasilkan. Analisis mencakup aspek desain, kesesuaian materi, interaktivitas, dan kreativitas. Data yang diperoleh kemudian dianalisis

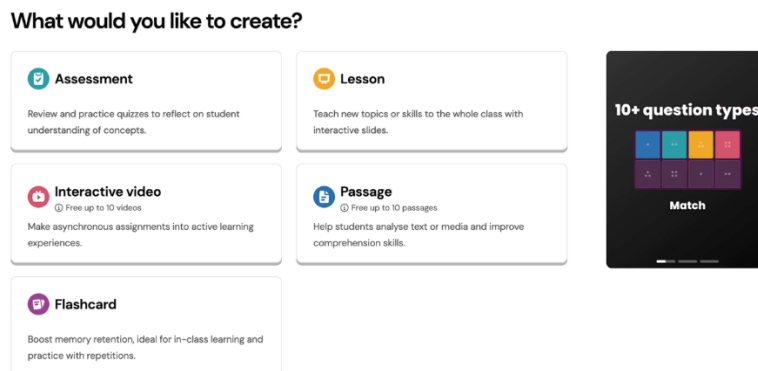
dengan dua pendekatan, yaitu analisis deskriptif kuantitatif untuk data angket, dan analisis deskriptif kualitatif untuk data observasi serta produk media. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase perubahan pemahaman mahasiswa, sedangkan analisis kualitatif menggambarkan partisipasi, kendala, dan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan.

Untuk memastikan keabsahan data, dilakukan triangulasi instrumen dengan membandingkan hasil angket, observasi, dan analisis produk. Hal ini bertujuan untuk melihat konsistensi data dari berbagai sumber sehingga hasil yang diperoleh lebih valid. Sejalan dengan pendapat Creswell (2021), triangulasi metode dapat memperkuat keandalan temuan dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak kegiatan. Keberhasilan kegiatan diukur melalui dua indikator utama, yaitu peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dan kemampuan menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Workshop dinyatakan berhasil apabila minimal 75% peserta mencapai kategori baik pada kedua indikator tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz ini dilandasi oleh kebutuhan calon guru SD/MI untuk meningkatkan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Di era transformasi pendidikan saat ini, guru dituntut tidak hanya mampu menguasai materi, tetapi juga berinovasi dalam menyajikan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Nurwahidah et al., 2024; Ibrahim et al., 2024; Maimun & Bahtiar, 2024). Quizizz sebagai salah satu platform populer di kalangan pendidik sebelumnya lebih banyak dikenal sebatas alat asesmen berbasis kuis (Ernawati et al., 2023; Putra et al., 2025; Yusmita & Widodo, 2025). Namun, melalui kegiatan pengabdian ini, peserta diperkenalkan dengan pemanfaatan fitur-fitur lain, seperti Lesson, Interactive Video, Flashcard, dan Passage, yang berfungsi untuk mendukung pembelajaran interaktif di kelas. Oleh karena itu, hasil dari kegiatan ini diharapkan mampu menjawab tantangan calon guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan inovatif.

Sebelum pelaksanaan workshop, sebagian besar calon guru SD/MI menyatakan bahwa belum pernah menggunakan Quizizz secara langsung. Mereka hanya mengenal aplikasi ini dari pengalaman sebagai peserta yang mengerjakan kuis yang diberikan oleh dosen, sehingga pemahaman mereka terbatas pada fungsi Quizizz sebagai platform asesmen berbasis permainan. Hal ini menggambarkan adanya kesenjangan pengetahuan antara potensi teknologi pembelajaran dengan praktik nyata yang dialami oleh mahasiswa calon guru. Melalui kegiatan pengabdian ini, peserta diperkenalkan dengan fungsi-fungsi lain Quizizz yang lebih luas, seperti Lesson (presentasi interaktif), Interactive Video, Flashcard, dan Passage, yang belum pernah mereka eksplorasi sebelumnya. Pengalaman baru ini menjadi titik awal penting dalam mengubah paradigma peserta mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Laksono (2021) yang menemukan bahwa mahasiswa calon guru cenderung hanya memahami aplikasi digital dari sisi pengguna, bukan sebagai pengembang media. Berikut disajikan tampilan quizizz yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif.

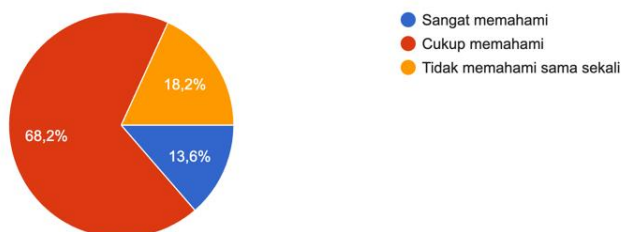


Gambar 2. Tampilan Quizizz

Gambar 2 di atas menampilkan berbagai fitur yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, khususnya melalui platform digital berbasis kuis. Terdapat beberapa pilihan yang ditawarkan, di antaranya Assessment, Lesson, Interactive Video, Passage, dan Flashcard. Fitur Assessment memungkinkan guru atau calon guru menyusun kuis untuk merefleksikan pemahaman siswa terhadap suatu konsep, sehingga dapat menjadi alat evaluasi formatif yang efektif (Lase, 2024; Andika et al., 2024). Selanjutnya, fitur Lesson berfungsi untuk mengajarkan topik baru melalui slide interaktif yang dapat digunakan secara klasikal, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara terstruktur (Lubis, 2022). Fitur Interactive Video memberikan kesempatan untuk mengubah video pembelajaran menjadi pengalaman belajar aktif, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten (Rahmania et al., 2023; Pakudu & Safaat, 2024). Sementara itu, Passage membantu siswa menganalisis teks atau media dengan lebih mendalam sehingga keterampilan membaca pemahaman dapat ditingkatkan (Damaianti et al., 2024). Adapun Flashcard sangat bermanfaat untuk memperkuat daya ingat melalui latihan berulang, yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran berbasis latihan dan hafalan. Semua fitur ini diperkaya dengan lebih dari 10 tipe pertanyaan yang bervariasi, termasuk format "Match" yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

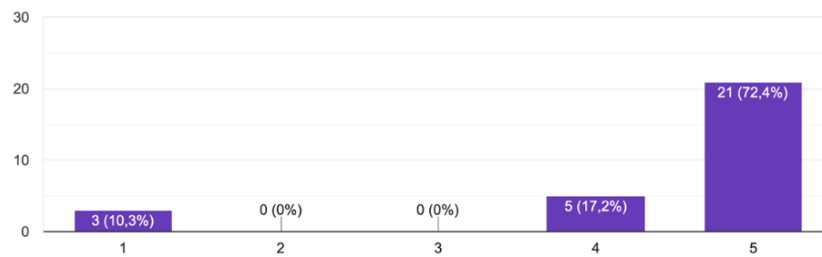
Pengenalan fitur Lesson pada Quizizz menjadi aspek utama dalam workshop. Melalui fitur ini, peserta belajar bahwa pembelajaran tidak hanya bisa dilakukan melalui ceramah dengan PowerPoint, tetapi juga dapat disajikan dalam bentuk presentasi interaktif yang memadukan teks, gambar, video, dan pertanyaan reflektif. Setelah praktik, lebih dari 80% peserta mampu membuat rancangan presentasi sederhana dengan memanfaatkan kombinasi media tersebut. Fitur Lesson terbukti membantu calon guru membangun alur penyajian materi yang lebih partisipatif, di mana siswa dapat langsung terlibat melalui pertanyaan yang muncul di tengah presentasi. Hal ini mendukung temuan Lathifah (2024) yang menyatakan bahwa platform pembelajaran berbasis digital perlu dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan interaksi dalam kelas. Dengan demikian, pemahaman peserta terhadap peran media interaktif semakin berkembang. Berikut disajikan hasil respon peserta sebelum dan sesudah pelaksanaan workshop.

Jika pernah, sejauh mana Anda memahami cara menggunakan Quizizz?
44 jawaban



Gambar 3. Hasil Angket Respon Pretest

Workshop ini meningkatkan pemahaman saya tentang penggunaan Quizizz.
29 jawaban



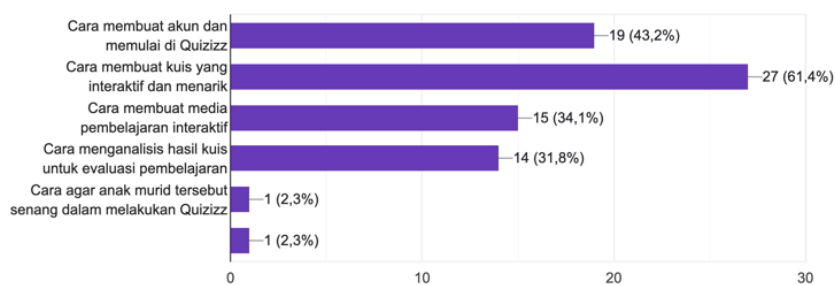
Gambar 4. Hasil Angket Respon Postest

Gambar 3 dan 4 di atas menunjukkan bahwa hasil angket awal (pre-test), pemahaman mahasiswa calon guru SD/MI terhadap penggunaan Quizizz masih tergolong rendah. Dari 44 responden, hanya 13,6% yang menyatakan sangat memahami, 68,2% cukup memahami, dan 18,2% menyatakan tidak memahami sama sekali. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa hanya memiliki pengetahuan terbatas, bahkan sebagian belum mengenal fitur-fitur Quizizz secara mendalam. Kondisi ini menegaskan perlunya kegiatan workshop untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Setelah mengikuti workshop, terjadi peningkatan signifikan pada pemahaman mahasiswa. Hasil angket pasca kegiatan (post-test) menunjukkan dari 29 responden, sebanyak 72,4% menyatakan sangat memahami (skor 5), 17,2% memahami (skor 4), dan hanya 10,3% yang masih pada kategori kurang memahami (skor 1). Tidak ada mahasiswa yang memilih kategori 2 dan 3, sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta mengalami peningkatan kompetensi dalam memanfaatkan Quizizz. Berikut juga disajikan respon peserta sebelum dan sesudah pada aspek teknis dan kemanfaatan materi.

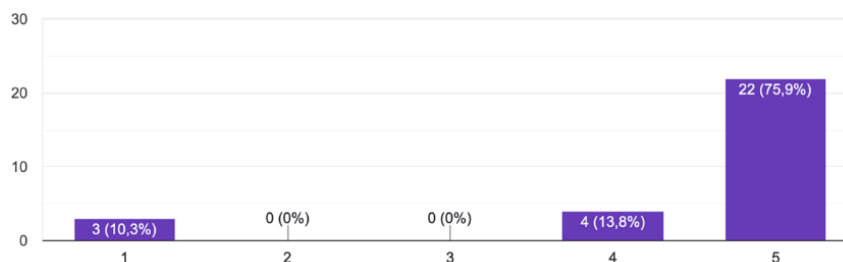
Jika ya, aspek apa yang menurut Anda perlu dipelajari dalam workshop tersebut? (Bisa memilih lebih dari satu)

44 jawaban



Gambar 5. Hasil Angket Respon Pretest

Workshop ini bermanfaat untuk pengembangan kompetensi sebagai calon guru.
29 jawaban



Gambar 6. Hasil Angket Respon Postest

Gambar 5 dan 6 menunjukkan bahwa responden menyatakan pada aspek yang paling perlu dipelajari adalah cara membuat kuis yang interaktif dan menarik (61,4%), diikuti dengan cara membuat akun dan memulai penggunaan Quizizz (43,2%), serta pembuatan media pembelajaran interaktif (34,1%). Hanya sebagian kecil mahasiswa (2,3%) yang menyebutkan pentingnya strategi membuat anak merasa senang dalam menggunakan Quizizz. Data ini memperlihatkan bahwa kebutuhan utama mahasiswa terletak pada penguasaan teknis awal serta pengembangan kreativitas dalam menyusun media berbasis kuis. Hal ini mendukung penelitian Rahmawati et al. (2024) yang menekankan pentingnya keterampilan desain konten digital agar media pembelajaran berbasis teknologi dapat optimal mendukung tujuan pembelajaran.

Selain meningkatkan pemahaman teknis, workshop juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan kompetensi pedagogik calon guru. Data Gambar 6 menunjukkan bahwa 75,9% mahasiswa menyatakan workshop ini sangat bermanfaat (skor 5), 13,8% menyatakan bermanfaat (skor 4), dan hanya 10,3% yang menilai kurang bermanfaat (skor 1). Artinya, sebagian besar peserta merasakan manfaat nyata dari kegiatan ini, terutama dalam hal integrasi teknologi ke dalam pembelajaran. Hasil ini menguatkan temuan Pentury et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis aplikasi kuis dapat meningkatkan kompetensi pedagogik calon guru karena membantu mereka menguasai strategi pembelajaran kreatif dan inovatif.

Peningkatan pemahaman mahasiswa dari pra-workshop ke pasca-workshop memperlihatkan efektivitas kegiatan ini dalam meningkatkan kompetensi pedagogik calon guru SD/MI. Sebelum workshop, sebagian besar mahasiswa belum memiliki keterampilan optimal dalam menggunakan aplikasi berbasis digital untuk pembelajaran. Namun, melalui pendekatan participatory action research (PAR), mahasiswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam praktik langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmat & Mirnawati (2020) yang menekankan bahwa PAR mampu menjadikan peserta sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Hasil ini juga mendukung temuan Irsan et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi interaktif seperti Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar mahasiswa calon guru. Selain itu, kegiatan berbasis workshop mendorong kolaborasi, diskusi, dan kreativitas dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya menguasai aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga mengembangkan kompetensi pedagogik yang penting dalam konteks abad 21.

Indikator keberhasilan workshop, yaitu minimal 75% peserta mencapai kategori baik dalam pemahaman dan keterampilan pengembangan media interaktif, dapat dikatakan tercapai. Dari hasil analisis, lebih dari 89% peserta berada pada kategori baik hingga sangat baik setelah mengikuti workshop. Hal ini memperkuat bahwa strategi pembelajaran berbasis praktik dengan

pendekatan partisipatif lebih efektif dibandingkan hanya memberikan teori (Rohimat et al., 2025).

Selain angket, hasil evaluasi produk media interaktif yang dikembangkan mahasiswa juga menunjukkan kualitas yang baik. Produk yang dihasilkan memenuhi aspek desain, kesesuaian materi dengan kurikulum SD/MI, interaktivitas melalui fitur quiz, flashcard, dan lesson, serta kreativitas dalam penyajian. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan keterampilan teknis peserta dalam mengoperasikan Quizizz. Sebelum kegiatan, hanya sebagian kecil peserta yang tahu cara menambahkan elemen visual ke dalam slide. Namun setelah workshop, hampir seluruh peserta mampu membuat presentasi lengkap dengan kombinasi teks, gambar, dan pertanyaan reflektif. Proses pembimbingan langsung membuat peserta lebih percaya diri untuk mencoba, bahkan bagi mereka yang awalnya merasa kesulitan dengan teknologi. Hal ini mendukung temuan Ivatri (2025) bahwa pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) merupakan strategi efektif untuk meningkatkan literasi digital calon guru. Dengan adanya pengalaman langsung, keterampilan peserta berkembang secara signifikan dalam waktu singkat.

Kreativitas peserta juga berkembang setelah mereka mencoba merancang presentasi interaktif dengan tema-tema pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum SD/MI. Beberapa kelompok berhasil memasukkan unsur cerita kontekstual dan ilustrasi lokal, misalnya menggunakan budaya Sasak sebagai bahan dalam materi IPS. Kreativitas ini memperlihatkan kemampuan calon guru untuk menyesuaikan teknologi dengan realitas sosial dan budaya siswa. Presentasi interaktif berbasis konteks lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 25% lebih tinggi dibandingkan materi generik. Dengan demikian, pengembangan media interaktif oleh peserta tidak hanya teknis, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran nyata.

Motivasi dan kepercayaan diri peserta meningkat secara nyata setelah mengikuti workshop. Angket evaluasi menunjukkan bahwa 78% peserta merasa lebih siap untuk menggunakan Quizizz presentasi interaktif saat praktik mengajar atau PPL. Bahkan beberapa peserta menyatakan bahwa mereka berencana menjadikan media yang dibuat sebagai portofolio untuk menunjukkan kompetensi digital. Peningkatan *self-efficacy* ini konsisten dengan temuan Santosa et al. (2025) yang menyebutkan bahwa pelatihan berbasis interaktif mampu menumbuhkan keyakinan calon guru dalam menguasai teknologi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan, tetapi juga kesiapan mental peserta.

Kolaborasi menjadi salah satu kekuatan dalam pelaksanaan workshop. Peserta bekerja dalam kelompok untuk merancang presentasi, sehingga mereka dapat saling bertukar ide dan memperkaya produk akhir. Proses diskusi memunculkan variasi ide kreatif, misalnya menyisipkan kuis reflektif setelah setiap dua slide materi, atau mengintegrasikan video pembelajaran singkat ke dalam Lesson. Penelitian Febrianti (2025) menunjukkan bahwa kolaborasi dalam pengembangan media digital mampu meningkatkan kualitas produk serta mempercepat pemahaman peserta. Dengan adanya kerja kelompok, peserta tidak hanya belajar dari fasilitator, tetapi juga dari sesama calon guru.

Respon peserta terhadap penerapan teknologi Quizizz sebagai media presentasi interaktif sangat positif. Mayoritas menilai platform ini mudah digunakan, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Mereka juga berpendapat bahwa siswa akan lebih antusias mengikuti pembelajaran dengan pendekatan interaktif dibanding metode ceramah konvensional. Hal ini diperkuat oleh penelitian Alamin et al. (2023) yang menemukan bahwa media interaktif digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, pengabdian ini berhasil memperkenalkan teknologi yang relevan dan praktis bagi calon guru.

Secara keseluruhan, workshop ini memberikan dampak positif pada peningkatan kompetensi konseptual, teknis, dan sikap calon guru SD/MI dalam memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Peserta tidak hanya memahami fungsi kuis, tetapi juga mengenal Lesson, Interactive Video, Flashcard, dan Passage sebagai media pembelajaran yang

komprehensif. Hasil kegiatan konsisten dengan berbagai penelitian yang menegaskan bahwa teknologi interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus kesiapan guru menghadapi era digital. Dengan demikian, pengabdian ini berkontribusi nyata dalam membekali calon guru dengan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan di dunia pendidikan dasar.

4. KESIMPULAN

Workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman sekaligus kompetensi pedagogik mahasiswa calon guru SD/MI. Hasil angket menunjukkan bahwa sebelum kegiatan, mayoritas mahasiswa hanya memiliki pemahaman dasar bahkan ada yang belum mengenal Quizizz, sementara setelah workshop terjadi peningkatan signifikan di mana sebagian besar peserta menyatakan sangat memahami penggunaan fitur-fiturnya. Selain itu, mahasiswa juga menilai workshop ini bermanfaat untuk mengasah keterampilan teknis dan kreativitas dalam merancang pembelajaran interaktif, sehingga lebih siap menghadapi tuntutan pembelajaran di era digital. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dinyatakan berhasil dalam memperkuat kompetensi calon guru melalui integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Untuk keberlanjutan kegiatan, disarankan agar workshop serupa tidak hanya dilakukan sekali, tetapi dilaksanakan secara berkala dengan pengembangan materi yang lebih variatif, seperti analisis hasil kuis, integrasi dengan model pembelajaran, dan penerapan langsung dalam praktik mengajar di sekolah. Mahasiswa calon guru juga perlu terus dilatih untuk mengeksplorasi berbagai fitur Quizizz maupun platform digital lainnya agar keterampilan pedagogik mereka semakin berkembang. Selain itu, dukungan institusi berupa fasilitas, pendampingan, dan kebijakan integrasi teknologi pembelajaran di kelas perkuliahan sangat penting agar kompetensi yang diperoleh dari workshop dapat diaplikasikan secara berkelanjutan dan memberi dampak nyata pada kualitas pembelajaran di SD/MI.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua tim pengabdian dan kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Mataram atas pendanaan penelitian ini melalui dana DIPA BLU (PNBP).

DAFTAR PUSTAKA

- Alamin, Z., Lukman, L., Missouri, R., Annafi, N., Mutmainah, S., Khairunnas, K., & Fathir, F. (2023). Pelatihan guru PAUD dalam penggunaan aplikasi edukasi interaktif untuk peningkatan kualitas pembelajaran. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 45-56.
- Andika, R., Erita, Y., & Ningsih, Y. (2024). Training on Quizizz as Interactive Learning Media and Assessment for Primary Teacher: Pelatihan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif dan Asemen Bagi Pendidik Sekolah Dasar. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 701-710.
- Arbi, Z. F., & Amrullah, A. (2024). Transformasi sosial dalam pendidikan karakter di era digital: Peluang dan tantangan. *Social Studies in Education*, 2(2), 191-206.
- Calderón, A., Merono, L., & MacPhail, A. (2020). A student-centred digital technology approach: The relationship between intrinsic motivation, learning climate and academic achievement of physical education pre-service teachers. *European Physical Education Review*, 26(1), 241-262.
- Damaianti, V. S., Wahyuni, S., & Putriani, A. (2024). Pengembangan Instrumen Literasi Membaca Autentik Berbantuan Aplikasi Quizizz. *Visipena*, 15(2), 219-235.
- Erfan, M., Suranti, N. M. Y., Istiningsih, S., & Dewi, N. K. (2025). Integrating Ethnopedagogy-Based E-Learning to Enhance Creativity of Prospective Elementary School Teachers: Student and Lecturer Perceptions. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(5), 950-959.

- Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai media penilaian peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339-346.
- Febrianti, A. (2025). Inovasi Pendidikan dalam Meningkatkan Kolaborasi Siswa melalui Pendekatan Berbasis Kelompok dan Media Digital. *Karimah Tauhid*, 4(2), 1351-1357.
- Hasan, K., Husna, A., Muchlis, M., Fitri, D., & Zulfadli, Z. (2023). Transformasi komunikasi massa era digital antara peluang dan tantangan. *JPP Jurnal Politik dan Pemerintahan*, 8(1), 41-55.
- Hijrat, K., & Asiyah, S. (2025). The Application of Quizizz as an Interactive Learning Medium to Enhance Student Learning Engagement. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 201-208.
- Ibrahim, I., Ermiana, I., Hasanah, N., Rahmatih, A. N., & Putra, G. P. (2025). Analisis Kebutuhan Calon Guru SD/MI terhadap Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz. *Journal of Classroom Action Research*, 7(SpecialIssue), 557-563.
- Ibrahim, I., Maimun, M., Bahtiar, B., & Suranti, N. M. Y. (2024). Interactive Learning Innovation: Improving Understanding of The Concepts of Motion and Force In Prospective Teacher Students. *Biocephy: Journal of Science Education*, 4(2), 1130-1136.
- Ibrahim, I., Ermiana, I., Nurhasanah, N., Rahmatih, A. N., & Putra, G. P. (2025). Workshop Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Bagi Calon Guru SD/MI. *Dedikasi Cendekia: Warta Pengabdian Pendidikan*, 2(2), 19-29.
- Irsan, I., Syamsurijal, S., & Suarti, S. (2024). Meningkatkan Interaksi dan Evaluasi Pembelajaran dengan Quizizz: Kuis Interaktif untuk Guru Masa Depan. *Jurnal Abdidas*, 5(6), 845-860.
- Ivantri, R. (2025). Menyiapkan Guru Abad 21: Pelatihan Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital bagi Mahasiswa PGMI di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 41-48.
- Laksono, P. J. (2021). Literasi digital calon Guru Sains di Universitas Islam pada masa pandemi covid-19. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(2), 91-109.
- Lase, A. G. (2024). Penerapan Asesmen Formatif Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 2 Medan. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 8(2), 466-475.
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: Meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69-76.
- Lubis, A. S. (2022). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Jamboard, Google Slide, Google Form Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(12), 1237-1251.
- Maimun, M., & Bahtiar, B. (2024). The Role of Elementary Teachers in Developing 21st Century Skills: Creativity, Collaboration, Communication, and Critical Thinking. *MACCA: Science-Edu Journal*, 1(2), 32-38.
- Mokhtari, F. (2023). Fostering Digital Literacy in Higher Education: Benefits, Challenges and Implications. *International Journal of Linguistics, Literature & Translation*, 6(10), 1-20.
- Nuci, K. P., Tahir, R., Wang, A. I., & Imran, A. S. (2021). Game-based digital quiz as a tool for improving students' engagement and learning in online lectures. *Ieee Access*, 9, 91220-91234.
- Nurfadila, M. Y., Hajar, S., & Arsyad, N. F. (2024). Utilizing quizizz for game-based learning in elementary science education. *Journal of Education and Computer Applications*, 1(1), 12-19.
- Nurwahidah, N., Suranti, N. M. Y., Ibrahim, I., & Alimuddin, N. (2024). In House Training Game Edukatif Berbasis Android Bagi Calon Guru SD Se-NTB. *Indonesian Journal of Education and Community Services*, 4(2), 80-88.
- Oktiningrum, W. (2025). Peran Literasi Digital dalam Pengembangan Kompetensi Calon Guru Sekolah Dasar. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 331-341.
- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 56-83.
- Pentury, H. J., Rangka, I. B., & Anggraeni, A. D. (2021). Peningkatan kemampuan pedagogik guru dalam pembelajaran daring melalui penerapan kuis interaktif daring. *Jurnal Surya Masyarakat*, 3(2), 109-114.

- Putra, E., Saputra, I. A., Abd Muis, A., & Mustafa, M. (2025). Pendampingan Pemanfaatan Quizizz Paper Sebagai Alat Assessment Pembelajaran di Sekolah. *Surya Abdimas*, 9(2), 249-258.
- Putri, A., Zulaiha, S., & Meldina, T. (2025). *Analisis Penggunaan Teknologi dalam Pelaksanaan Asesmen Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Sekabupaten Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Putri, A., Zulaiha, S., & Meldina, T. (2025). *Analisis Penggunaan Teknologi dalam Pelaksanaan Asesmen Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Sekabupaten Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299-310.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62-71.
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129-136.
- Rohimat, J., Kamil, M., & Saripah, I. (2025). Dampak Model Pelatihan Partisipatif Berbasis Komunitas Belajar Terhadap Kinerja Guru SMAN 1 Gunungsindur. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(2), 1018-1034.
- Rulismi, D., Sahil, A., & Dali, Z. (2024). Effectiveness of the Use of Quizizz Media on Students' Learning Interest. *Futurity Education*, 4(2), 245-262.
- Sabri, S. M., Ismail, I., Annuar, N., Rahman, N. R. A., Abd Hamid, N. Z., & Abd Mutalib, H. (2024). A conceptual analysis of technology integration in classroom instruction towards enhancing student engagement and learning outcomes. *Integration*, 9(55), 750-769.
- Santosa, A. D., Prabawati, M. N., Pradinavika, R., Muslim, S. R., Nataliasari, I., Mulyani, E., ... & Rahmawati, A. D. (2025). *Mengembangkan Lingkungan Belajar yang Ramah dan Inklusif*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Suprpto, H. A., Prabowo, H. A., & Suyana, N. (2024). Penguatan Kompetensi Literasi Digital Guru untuk Meningkatkan Kualitas Pengajaran di Sekolah. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 95-100.
- Thelma, C. C., Sain, Z. H., Shogbesan, Y. O., Phiri, E. V., & Akpan, W. M. (2024). Digital literacy in education: Preparing students for the future workforce. *International Journal of Research*, 11(8), 327-343.
- Yusmita, A., & Widodo, S. A. (2025, February). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V dengan Model PBL Berbantuan Kuis Interaktif. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 2, No. 1, pp. 103-116).
- Yusuf, S., Dama, L., Usman, N. F., Yusuf, F. M., & Akbar, M. N. (2025). Validitas Soal Berbasis HOTS Berbantuan Quizizz untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Pencernaan. *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi*, 5(3), 385-394.