

Penguatan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Paper Mode Quizizz bagi Guru SMA Negeri 12 Semarang

Aisyiah Al Adawiyah^{1)*}, Ria Fitrasah²⁾, Dany Buyung Yudha Prasetya³⁾

^{1), 2), 3)}Universitas Negeri Semarang

Sekaran, Gunung Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229

*Email Penulis Koresponden: aisyiahadawiyah@mail.unnes.ac.id

Received : 24/09/24; Revised: 18/11/24 ; Accepted: 02/12/24

Abstrak

Masifnya penggunaan gawai berakses internet di ruang kelas menimbulkan ketergantungan siswa terhadap gawai dan berdampak pada kurangnya produktivitas siswa dalam belajar. Di era Google misalnya, akses online di kelas membuat siswa cukup sering mengajukan pertanyaan ke Google dibandingkan dengan membaca buku. Berdasarkan hasil survei lapangan, guru sekolah menyatakan bahwa kasus siswa yang asyik bermain ponsel ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran sering terjadi, sehingga siswa tidak mendengarkan dan tidak mengerti materi yang dijelaskan. Maka, penggunaan media belajar yang dapat membuat siswa kembali fokus belajar sangat membantu untuk diterapkan di kelas, seperti halnya Paper Mode Quizizz, fitur yang menciptakan lingkungan belajar terfokus dan bebas dari potensi gangguan gadget. Pelatihan penggunaan Paper Mode ditujukan untuk membantu guru dengan mudah memanfaatkan fitur tersebut dalam menciptakan pembelajaran berdiferensiasi yang meninggalkan kebiasaan penggunaan ponsel saat belajar. Melalui pelatihan yang dilaksanakan selama dua hari, guru-guru di SMA Negeri 2 Semarang telah mengenal fitur-fitur Quizizz, termasuk Paper Mode di mana sebelumnya mereka hanya memanfaatkan Quizizz untuk membuat kuis. Hal ini dapat terlihat dari angket umpan balik yang diberikan di mana sebanyak 95% peserta menyatakan bahwa mereka dapat memahami materi dengan baik, dengan penyampaian yang urut dan sistematikanya jelas. Melalui pelatihan ini, kami berharap agar guru memiliki peningkatan keterampilan pemanfaatan teknologi sebagai upaya sadar berteknologi di era digital.

Kata kunci : Diferensiasi, Paper Mode, Pembelajaran, Quizizz

Abstract

The proliferation of Internet-connected devices in the classroom has led to student device dependency and a lack of student productivity. For example, in the Google era, online classroom access makes students ask Google questions more often than reading books. According to the results of the fieldwork, the schoolteachers stated that it was common for students to play on their mobile phones while the teacher was explaining the material, so the students did not listen and did not understand the material. Therefore, it is constructive to use learning media to help students re-focus on learning, such as Paper Mode Quizizz, which creates a focused learning environment and is free from potential gadget distractions. The Paper Mode training is designed to help teachers easily use the feature to create differentiated learning that breaks the habit of using cell phones while learning. During the two-day training, the teachers of SMA Negeri 2 Semarang became familiar with the features of Quizizz, including the paper mode. Previously, they had only used Quizizz to create quizzes. This is evident from the feedback questionnaire, where up to 95% of participants said they understood the material well, with sequential delivery and clear systematization. Through this training, we hope teachers will have improved technology skills and be technologically literate in the digital age.

Keywords : Differentiate, Learning, Paper Mode, Quizizz

1. PENDAHULUAN

Teknologi digunakan ketika seseorang menggunakan alat atau media untuk mengirimkan informasi dan berkomunikasi. Melalui teknologi, sebuah alat hasil pengembangan yang diciptakan manusia, proses pengambilan, pengumpulan, pengolahan, dan penyebaran informasi menjadi lebih mudah dan lebih cepat penyebarannya dari satu pihak kepada pihak lain sehingga memunculkan sebuah komunikasi (Affandi, 2018). TIK sebagai istilah umum yang mengacu pada teknologi dari berbagai jenis, adalah sarana untuk mengakses, menyimpan, berbagi, memproses, mengedit, memilih, menyajikan, dan mengkomunikasikan informasi melalui berbagai media, baik cetak maupun non-cetak (Sudiran dkk., 2020). Era Revolusi Industri 4.0 membuka peluang penggunaan berbagai teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran (Saputri & Jasuri, 2023). Teknologi sebagai pendukung media pembelajaran mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan, memberi mereka kesempatan untuk terlibat dalam pembelajaran kolaboratif, mendorong perlunya pembelajaran mandiri, dan mengembangkan kepribadian positif siswa dengan meningkatkan otonomi belajar mereka.

Pemanfaatan teknologi untuk pelaksanaan pembelajaran secara daring yang dulu diterapkan, merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan. Upaya ini dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi aktivitas tatap muka di sekolah, sehingga dapat memutus rantai penyebaran virus Covid-19. Namun demikian, seiring dengan masifnya penggunaan gawai berakses internet di ruang kelas, menjadi penyebab ketergantungan siswa terhadap gawai dan berdampak pada kurangnya produktivitas siswa dalam belajar. Keterhubungan siswa dengan dunia daring telah mengakibatkan kurangnya fokus dan konsentrasi siswa di bidang akademik, bahkan dalam olahraga dan kegiatan ekstrakurikuler. Siswa cenderung menggunakan waktu kosongnya untuk bermain dengan gawainya, dan tak jarang di sela-sela kegiatan belajar.

Pembelajaran daring merupakan kemajuan di bidang pendidikan, namun terdapat dampak yang ditimbulkan dibalik kemajuan tersebut. Semenjak penerapan pembelajaran daring, semakin lama siswa memiliki waktu luang, semakin intens pula mereka bermain gawai, baik di sekolah maupun di rumah. Seperti yang dilakukan oleh siswa di SMA Negeri 12 Semarang, mereka melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas berbantuan perangkat ponsel. Siswa menggunakan ponsel untuk mencari informasi terkait materi pembelajaran untuk membantu memahami materi lebih baik. Selain itu, siswa juga memanfaatkan ponsel untuk menyelesaikan tugas atau latihan soal dengan mengakses internet. Kebijakan membawa ponsel ke sekolah menuai pro-kontra. Sebagian besar siswa berpendapat bahwa ponsel membantu mereka dalam kegiatan belajar. Sementara berdasarkan sudut pandang orang tua, membawa ponsel ke sekolah dikhawatirkan dapat merusak konsentrasi siswa dalam kegiatan belajar. Penggunaan gawai oleh siswa selama proses belajar sebenarnya bukan tanpa sebab, sekolah memiliki peran dalam menetapkan regulasi guna membatasi penggunaannya. Namun, masih terdapat guru sekolah yang memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran utama, bukan alternatif untuk mendapatkan informasi tambahan selain dari buku ajar. Selain itu, evaluasi pembelajaran berbasis daring juga masih diterapkan oleh guru, sehingga siswa perlu menggunakan gawainya untuk mengerjakan latihan atau kuis. Faktor inilah yang menjadi penyebab sulitnya siswa untuk terlepas dari ketergantungan penggunaan gawai.

Beriringan dengan perkembangan teknologi khususnya dalam dunia pendidikan yang semakin canggih, pendidik harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan TIK untuk pengajaran dan pembelajaran (A. A. Adawiyah dkk., 2023). Berkat teknologi, pendidikan pun telah berubah dari pasif dan reaktif, menjadi interaktif dan agresif. Pernyataan ini dapat digambarkan melalui keaktifan siswa dalam mencari jawaban melalui internet yang diperlukan ketika guru memberikan pertanyaan-pertanyaan stimulatif selama proses belajar, sehingga suasana kelas menjadi interaktif karena terjadinya dua hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Tentunya gambaran ini sangat baik jika ditujukan untuk menghilangkan kebiasaan *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Akan tetapi, semakin sering mengakses internet untuk memperoleh jawaban atas ke tidak pahamnya terhadap materi, semakin berisiko pula dalam menimbulkan rasa malas pada siswa untuk membaca buku. Di era Google, misalnya, akses *online* di kelas menandakan bahwa siswa cukup sering mengajukan pertanyaan ke Google dibandingkan dengan membaca buku teks dengan teks yang berlebihan, karena siswa lebih dapat memahami ini (Au-Yong-Oliveira dkk.,

2018). Penggunaan ponsel saat belajar akhirnya menjadi berisiko membuat siswa terlibat dalam kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan LANTIP di SMA Negeri 12 Semarang, salah satu anggota pengabdian yang merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, menemukan bahwa guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Maka, penggunaan gawai di ruang kelas oleh siswa pun menjadi bagian dari kegiatan belajar. Yolanda Dyah Permanasari, S.Pd. selaku guru bahasa Prancis di sekolah setempat, menjelaskan bahwa salah satu manfaat memperbolehkan siswa membawa ponsel sendiri adalah agar mereka dapat menggunakan sumber yang jelas untuk mencari informasi lebih rinci tentang materi yang disampaikan guru, sehingga hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi. Di samping itu, mengerjakan latihan soal atau kuis menggunakan aplikasi yang tersedia di ponsel menjadi daya tarik dan menambah semangat bagi siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan benar. Beliau juga menambahkan bahwa memang selalu terdapat siswa yang asyik bermain ponsel ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran, sehingga membuat siswa tidak mendengarkan dan tidak mengerti materi yang dijelaskan oleh gurunya. Oleh karena itu, jika ada media belajar berbantuan teknologi yang lebih baik dengan tetap membuat siswa fokus belajar, akan menjadi sangat membantu untuk diterapkan di kelas.

TIK mempunyai dampak yang luar biasa terhadap pendidikan dalam hal perolehan dan penyerapan pengetahuan baik bagi guru maupun siswa di antaranya melalui pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kreatif (Tinio, 2003). Sementara itu, guru adalah bagian utama dari bidang pendidikan di masyarakat kita. Menyadari dampak teknologi dalam dunia pendidikan, guru saat ini perlu merestrukturisasi program belajar dan fasilitas kelas mereka dengan melibatkan teknologi (Ratheeswari, 2018). Karenanya, penggunaan media pembelajaran berteknologi yang tepat yang dapat membuat siswa fokus pada proses belajar dan yang menciptakan interaksi dan kolaborasi di ruang kelas, perlu dipertimbangkan oleh guru pada masa *Next Normal* ini, sehingga penguatan penggunaan jenis media tersebut perlu diberikan dengan tujuan mengurangi ketergantungan siswa akan proses belajar instan yang melibatkan gawai. Media pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu contoh teknologi yang digunakan dalam pembelajaran (AR dkk., 2023). Saat ini berbagai teknologi informasi dan komunikasi mempunyai kemampuan untuk mempermudah proses pendidikan dan pembelajaran (Passey, 2006) (Wang, 2008). Pembelajaran Merdeka belajar juga memberikan tantangan dan peluang bagi peserta didik untuk menunjukkan kemampuan, kepribadian, dan kebutuhan mereka (Kusuma & Wibowo, 2024). Dengan demikian, melalui keragaman media yang meningkat, guru perlu menyeimbangkan metode pengajaran mereka dengan media berbasis teknologi, salah satunya seperti aplikasi Quizizz.

Quizizz adalah aplikasi web yang menyenangkan dan gratis yang memiliki fitur menarik untuk memberikan kuis kepada siswa, dan memungkinkan interaksi antara guru dan siswa secara sinkron (A. Al Adawiyah & Fitriasih, 2021). Secara asinkron, Quizizz membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat pembelajaran di kelas menjadi interaktif serta menyenangkan (Purba, 2020). Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar (Nizaruddin dkk., 2021). Quizizz telah mendampingi guru sejak pembelajaran daring diterapkan. Seperti dalam pemberian evaluasi, Quizizz membantu guru memantau proses dan mengevaluasi hasil kinerja siswa dengan mengunduh laporan setelah kuis selesai. Fitur lainnya yang dapat menjawab kebutuhan guru akan media pembelajaran berbasis teknologi yang tetap membuat siswa fokus pada proses belajar, bukan ponselnya adalah penyelenggaraan kuis dalam Mode Kertas / *Paper Mode*. Dalam situsnya, Quizizz, tertera penjelasan bahwa Mode Kertas menghadirkan Quizizz ke dalam kelas meskipun semua siswa tidak memiliki akses ke perangkat pribadi; memiliki peran menjadi "*bridge digital*" yang menjembatani kesenjangan digital dengan memungkinkan setiap siswa berpartisipasi dalam kegiatan kelas; memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengistirahatkan mata dan perangkatnya; dan memungkinkan siswa menciptakan lingkungan belajar terfokus yang bebas dari potensi gangguan dan pengalihan dari *gadget*. Oleh karena itu, benar adanya bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang benar yang sesuai dengan situasi dan kondisi materi pembelajaran agar dapat digunakan secara maksimal (Gusty dkk., 2020).

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Pelatihan penguatan pembelajaran berdiferensiasi berbasis fitur *Paper Mode Quizizz* diberikan kepada para peserta yang merupakan guru SMA. Guru-guru yang berada di lingkungan SMA Negeri 12 Semarang adalah subjek dari penerapan fitur tersebut, yaitu sesuatu yang diteliti baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi), yang akan dikenai simpulan hasil penelitian di mana di dalamnya terdapat objek penelitian (Dartiningih, 2016). Adapun metode yang digunakan yaitu: 1) presentasi Quizizz, 2) diskusi dan berbagi pengalaman, 3) sesi pelatihan, dan 4) pendampingan lebih lanjut dalam menggunakan aplikasi (Wali dkk., 2021). Pelatihan dilaksanakan di lingkungan SMA Negeri 12 Semarang, selama empat jam untuk dua hari. Penetapan durasi pelatihan ini didasarkan pada pemberian materi pelatihan agar dapat dipahami dengan baik pada setiap pertemuannya. Keberlangsungan pasca pelatihan dilaksanakan secara komunikatif melalui aplikasi berkirim pesan, untuk mendampingi secara daring berbagai kesulitan yang ditemukan guru pada saat menerapkan fitur *Paper Mode* ketika mengajar. Penyusunan buku panduan Quizizz dan fitur *Paper Mode* juga dimanfaatkan sebagai upaya pendampingan guru dalam mengoperasikan fitur tersebut, sehingga buku ini dapat meminimalisir terjadinya miskonsepsi pada guru terkait penggunaan Quizizz dan fitur *Paper Mode*. Pihak sekolah membantu pelaksanaan pelatihan dengan memfasilitasi ruang pelatihan, LCD, dan peralatan menunjang lainnya. Adapun gambaran pelaksanaan pelatihan kami sajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Tahapan Kegiatan	Metode	Waktu
Pelatihan hari pertama	1. Presentasi Tim memberikan tutorial: pengenalan Quizizz, membuat akun, cari kuis publik, membuat kuis, mainkan langsung dan PR	26 April 2024, 08.00 – 13.00
	2. Diskusi dan berbagi pengalaman Peserta menginformasikan kendala-kendala penggunaan Quizizz selama mengajar	
	3. Sesi pelatihan Peserta mengakses dan mengeksplor penggunaan fitur	
	4. Pendampingan Tim mendampingi dan mengamati peserta menerapkan fitur Quizizz: membuat akun; menyimpan kuis publik; membuat kuis manual; dan mainkan kuis mode langsung dan PR antar sesama rekan	
Pelatihan hari kedua	1. Presentasi Tim memberikan tutorial: mainkan Mode Kertas, analisis hasil laporan	27 April 2024, 08.00 – 13.00
	2. Diskusi dan berbagi pengalaman Peserta menginformasikan kendala-kendala penggunaan Quizizz selama mengajar	
	3. Sesi pelatihan Peserta mengakses dan	

	mengeksplor penggunaan fitur	
	4. Pendampingan Tim mendampingi dan mengamati peserta selama sesi pelatihan menerapkan fitur Quizizz: mainkan kuis mode kertas antar sesama rekan; dan eksplor hasil laporan	

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan yang dilaksanakan selama dua hari di lingkungan sekolah merupakan bentuk pelaksanaan kegiatan berdasarkan hasil koordinasi sebelumnya. Kami melakukan kegiatan koordinasi dengan pihak sekolah yang dilaksanakan pada tanggal 19 April 2024, Pukul 09.00 – 10.00 di ruang Kepala SMA Negeri 12 Semarang. Koordinasi bersama Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum dan Kepala Sekolah dilakukan dengan tujuan untuk mendiskusikan penetapan jadwal pelatihan. Berdasarkan hasil koordinasi, pihak sekolah menyetujui pelaksanaan pelatihan yang diadakan selama dua hari dan bertempat di lingkungan sekolah. Kepala Sekolah menyetujui kegiatan pelatihan ini berdasarkan kesesuaian materi pelatihan terhadap kompetensi yang akan dimiliki oleh guru, sehingga beliau menyambut dan sangat mendukung dengan baik kegiatan ini. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 26 – 27 April 2024, Pukul 08.00 dan 13.00 di Laboratorium Komputer. Sejumlah 20 guru perwakilan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) yang berbeda mengikuti pelatihan berdasarkan surat tugas yang diberikan oleh Kepala Sekolah. Peserta terdiri dari guru muda dan senior yang sudah tidak asing dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Pada hari pertama, kami memberikan tutorial disertai penjelasan materi yang terdiri dari pengenalan Quizizz, membuat akun Quizizz sebagai guru, cari kuis publik, membuat kuis, mainkan kuis langsung dan PR. Sebagian besar guru sudah menggunakan Quizizz pada pembelajaran, sehingga guru sudah memahami dua materi pertama. Kami melihat antusiasme peserta ketika kami menjelaskan tiga materi lainnya, di mana guru ternyata belum banyak mengeksplor fitur Quizizz. Guru hanya mengetahui bahwa Quizizz dimanfaatkan untuk pembuatan kuis saja. Sementara, guru sebenarnya dapat memanfaatkan fitur cari kuis publik untuk dapat menyalin dan mengubah kuis milik pembuat kuis lainnya yang sudah dibagikan secara umum di Quizizz, tanpa perlu menyusun pertanyaan dari awal. Kemudian dalam pembuatan kuis, guru hanya terbiasa menyusun pertanyaan berjenis Pilihan Ganda, Isian Singkat, dan Esai. Sementara, guru sebenarnya dapat menyusun 5 jenis pertanyaan lainnya. Bahkan dengan akun premium, total 20 jenis pertanyaan dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis, sehingga isi kuis lebih bervariasi. Berdasarkan hal ini, kami juga memberikan tutorial kepada peserta untuk dapat meningkatkan akunnya menjadi akun super melalui fitur akun super *referral*. Terakhir untuk mode mainkan kuis, guru juga mengetahui bahwa mereka hanya dapat memainkan kuis secara langsung saja. Sementara, guru sebenarnya dapat menggunakan sebanyak lima mode lainnya selain mainkan kuis secara langsung. Suasana pelaksanaan pelatihan pada hari pertama dapat terlihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Hari Pertama

Pada hari kedua, materi pelatihan yang diberikan merupakan materi inti dari kegiatan pengabdian kami, yaitu penggunaan mode kertas untuk memainkan kuis. Mode ini merupakan

salah satu fitur terbaru dari Quizizz untuk siswa dapat bermain kuis tanpa menggunakan gawai, melainkan dengan menggunakan kertas berisi kode QR. Guru sebagai pengguna gawai satu-satunya di kelas, akan memindai kertas tersebut menggunakan ponsel untuk mendeteksi jawaban yang dipilih siswa. Dengan memanfaatkan mode ini untuk bermain kuis, siswa menjadi tidak memiliki ketergantungan dengan ponselnya untuk menjawab kuis, bahkan mengandalkan peramban internet untuk mencari jawabannya. Siswa menjadi lebih aktif dan kompetitif dalam menjawab kuis, karena mereka harus 'menyodorkan' kertasnya agar segera dapat dipindai oleh guru. Seperti tampak pada Gambar 2, kami juga mengajak guru untuk bermain kuis dengan mode ini agar guru dapat memahami secara langsung bagaimana penggunaan mode tersebut. Adapun materi analisis hasil laporan sebagai materi terakhir dari pelatihan ini diberikan sebagai penutup kegiatan. Kami juga mendapati peserta belum banyak melakukan analisis hasil laporan, di mana sebenarnya poin-poin yang dihasilkan dari seluruh aktivitas bermain kuis terdapat pada menu ini. Karenanya, kami memberikan penjelasan mengenai kepentingan dari menu ini bagi guru untuk dapat meninjau kembali nilai yang diperoleh siswa, dan selanjutnya dapat memanfaatkan nilai tersebut untuk diinputkan sebagai nilai tugas hingga nilai ujian.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Hari Kedua

Selama dua hari pelatihan, kami juga melakukan pendampingan sebagai rangkaian kegiatan dari tahap evaluasi, dengan dibantu oleh mahasiswa yang bertugas untuk menjelaskan penggunaan fitur-fitur Quizizz ketika peserta mengalami kendala. Berdasarkan pendampingan yang dilakukan, peserta memiliki peningkatan kemampuan dan pemahaman terhadap penggunaan fitur Quizizz seperti: melakukan *log in* akun Quizizz dengan akun belajar.id; menyimpan kuis publik; menyusun minimal 18 jenis pertanyaan kuis; dan mainkan kuis mode langsung, PR, dan mode kertas. Pemahaman fitur-fitur tersebut meningkat sebesar 85%, dengan jumlah peningkatan 55% dari 30% sebelum kegiatan pelatihan. Dari 20 peserta yang menerapkan fitur Quizizz, hanya sejumlah 3 – 5 peserta yaitu guru senior berusia sekitar 50 tahunan, yang membutuhkan penjelasan dan tutorial berulang untuk dapat memahami dengan baik materi pelatihan. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan wawancara dengan para peserta. Nominal ini membuktikan bahwa pelatihan berhasil membantu guru dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran menggunakan Quizizz. Pada sesi pelatihan terakhir, kami juga membagikan buku panduan *Paper Mode* Quizizz kepada para guru agar dapat membantu guru selama memanfaatkan Quizizz untuk pembelajaran di kelas. Peningkatan akun super lima guru teraktif selama kegiatan pelatihan berlangsung juga dilakukan dengan harapan dapat memotivasi para guru untuk memanfaatkan lebih Quizizz dalam kegiatan pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat merupakan salah satu tugas pokok dosen yang termasuk ke dalam kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Membantu lembaga pendidikan dalam meningkatkan keterampilan pendidik, khususnya kompetensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu tujuan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kami berkesempatan memberikan pelatihan pemanfaatan Quizizz dan fitur *Paper Mode* Quizizz kepada para guru di SMA Negeri 12 Semarang agar guru dapat mengimplementasikannya dalam pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih berdiferensiasi. Pelatihan dilaksanakan dengan metode presentasi Quizizz, diskusi dan berbagi pengalaman, sesi pelatihan, dan pendampingan lebih lanjut dalam menggunakan aplikasi, selama empat jam untuk dua hari. Penetapan durasi pelatihan ini didasarkan pada pemberian materi pelatihan agar dapat dipahami

dengan baik pada setiap pertemuannya. Berdasarkan pendampingan yang dilakukan, peserta memiliki peningkatan kemampuan dan pemahaman terhadap penggunaan fitur Quizizz seperti: melakukan *log in* akun Quizizz dengan akun belajar.id; menyimpan kuis publik; menyusun minimal 18 jenis pertanyaan kuis; dan mainkan kuis mode langsung, PR, dan mode kertas. Pemahaman fitur-fitur tersebut meningkat sebesar 85%, dengan jumlah peningkatan 55% dari 30% sebelum kegiatan pelatihan. Dari 20 peserta yang menerapkan fitur Quizizz, hanya sejumlah 3 – 5 peserta yaitu guru senior berusia sekitar 50 tahunan, yang membutuhkan penjelasan dan tutorial berulang untuk dapat memahami dengan baik materi pelatihan. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan wawancara dengan para peserta. Nominal ini membuktikan ini bahwa pelatihan berhasil membantu guru dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran menggunakan Quizizz. Keberlangsungan pasca pelatihan dilaksanakan secara komunikatif melalui aplikasi berkirim pesan, untuk mendampingi secara daring berbagai kesulitan yang ditemukan guru pada saat menerapkan fitur *Paper Mode* ketika mengajar. Penyusunan buku panduan Quizizz dan fitur *Paper Mode* juga dimanfaatkan sebagai upaya pendampingan guru dalam mengoperasikan fitur tersebut, sehingga buku ini dapat meminimalisir terjadinya miskonsepsi pada guru terkait penggunaan Quizizz dan fitur *Paper Mode*. Melalui pelatihan ini, kami berharap agar guru memiliki peningkatan keterampilan pemanfaatan teknologi sebagai upaya sadar berteknologi di era digital menciptakan lingkungan belajar yang terfokus dan bebas dari potensi gangguan *gadget* melalui fitur mode kertas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. A., Arifin, A. S., & Prasetya, D. B. Y. (2023). The Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Quizizz Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pemanfaatan Teknologi Pengajar. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(3), 608–615. <https://doi.org/https://doi.org/10.35870/jpni.v4i3.460>
- Adawiyah, A. Al, & Fitrasah, R. (2021). Pembelajaran Daring Interaktif Melalui Quizizz. Dalam *Senarai Pembelajaran Bahasa Asing di Indonesia*. (hlm. 121–152). Samudra Biru.
- Affandi, M. (2018). *Teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*. Penerbit YNHW.
- AR, R. A., Murtafiah, & Mahmud, N. (2023). Workshop Pengembangan Video Animasi Pembelajaran bagi Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus I Wilayah I, Kabupaten Polewali Mandar. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*, 7(2).
- Au-Yong-Oliveira, M., Gonçalves, R., Martins, J., & Branco, F. (2018). The social impact of technology on millennials and consequences for higher education and leadership. *Telematics and Informatics*, 35(4), 954–963.
- Dartiningsih, B. E. (2016). *Gambaran Umum Lokasi, Subjek, dan Objek Penelitian*. Buku Pendamping Bimbingan Skripsi.
- Gusty, S., Nurmiati, Muliana, Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, Sahabuddin, A. A., Hastuti, P., Setianto, A. Y., Metanfanuan, T., Uktolseja, L. J., Jamaludin, Gaspersz, S., Karwanto, Bungin, E. R., & Warella, S. Y. (2020). *Belajar mandiri: Pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Kusuma, A. C., & Wibowo, H. T. (2024). Pendampingan Studi Independent Mahasiswa melalui Program Internet of Things (IoT) Engineer Camp di PT Ozami Inti Sinergi. *JURNAL ABDIMAS MANDIRI*, 8(2), 63–74.
- Nizaruddin, Muhtarom, & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296.
- Passey, D. (2006). Technology enhancing learning: Analysing uses of information and communication technologies by primary and secondary school pupils with learning frameworks. *The Curriculum Journal*, 17(2), 189–166.
- Purba, L. S. L. (2020). The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2).

- Ratheeswari, K. (2018). Information communication technology in education. *Journal of Applied and Advanced research*, 3(1), 45–47.
- Saputri, A. A., & Jasuri. (2023). Pelatihan Praktikum Fisika dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Tracker Video Analysis and Modeling Tool. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4).
- Sudiran, Sugiarti, Andalas, E. F., Sabilah, F., Wicaksono, B. H., Anggraini, P., Setiawan, A., Cahyono, H., Effendi, M., Restian, A., Ekowati, D. W., Rosyadi, A. A. P., & Ummah, S. K. (2020). *Membangun optimisme meretas kehidupan baru dalam dunia pendidikan* (Vol. 1). UMMPress.
- Tinio, V. L. (2003). *ICT in Education*. Panduan Digital.
- Wali, M., Ismail, Iqbal, T., & Syafwandhinata, J. (2021). IbM Pelatihan, Pembinaan dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Management Stock Control. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 9–16.
- Wang, Q. (2008). A generic model for guiding the integration of ICT into teaching and learning. *Innovations in education and teaching international*, 45(4).