

**PENGARUH WORKSHOP OPTIMALISASI QUIZIZZ DENGAN AKUN
BELAJAR.ID TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM
MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DI SMKN 1 JRENGIK**

Fida Nur Irawati¹, Achmad Imam Agung², I Gusti Putu Asto Buditjahjanto³, Lilik
Anifah⁴,
Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Alamat e-mail : ¹24070895039@mhs.unesa.ac.id),

ABSTRACT

*The use of interactive learning media in education has become an important strategy for improving learning outcomes. However, there are still some teachers who are unable to use interactive media such as Quizizz effectively, especially when using the belajar.id account provided by the government. Therefore, a workshop on optimizing Quizizz with the belajar.id account is needed to enhance teachers' abilities to create interactive media. This study uses a descriptive quantitative approach with a One-Group pretest-posttest design and a survey with closed questionnaires using Google Forms. The respondents were all teachers from two areas of expertise at SMK Negeri 1 Jrengik, totaling 31 teachers. This study indicates a significant increase in teachers' ability to create learning media after the workshop. The pretest results showed an average score of **41.77** and a posttest average score of **77.70**; the gain score is **35.93** and the N-Gain score of **0.62** indicates a medium category. Additionally, the analysis of the questionnaire shows that teachers gained a better understanding of technical elements, innovations in learning, and effective evaluation using Quizizz. Furthermore, student participation and interest in learning increased as a result of using Quizizz in the learning process. There is a need for further workshops to optimize teachers' belajar.id accounts and other digital applications that can provide engaging, interactive, and enjoyable learning. There are still issues with this study, one of which is the requirement for quantitative research on Quizizz's usage in connection to SMK Negeri 1 Jrengik students' learning results.*

Keywords: Belajar.id account, Teacher Skills, Learning Media, Workshop, Quizizz.

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan hasil belajar. Namun, masih terdapat beberapa guru yang belum mampu menggunakan media interaktif seperti Quizizz dengan baik, terutama menggunakan akun belajar.id yang disediakan pemerintah. Oleh karena itu diperlukan workshop optimalisasi Quizizz dengan akun belajar.id untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskripsi dengan menggunakan desain One-Group pretest-posttest dan survei dengan angket tertutup menggunakan google

form. Dan korespondennya adalah seluruh guru dari dua konsentrasi keahlian di SMK Negeri 1 Jrengik sebanyak 31 guru. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran setelah workshop. Terbukti hasil pretest diperoleh rata-rata **41,77** dan posttest rata-rata **77,70**; Gain score **35,93** dan N-Gain nilai **0,62** menunjukkan kategori sedang. Selain itu, dari analisis angket menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang elemen teknis, inovasi dalam pembelajaran, dan evaluasi yang efektif dengan Quizizz. Selain itu, partisipasi dan minat belajar siswa meningkat sebagai hasil penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran. Perlu adanya workshop lanjutan untuk mengoptimalkan akun belajar.id guru dan aplikasi digital lain yang dapat memberikan pembelajaran menarik, interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini masih terdapat kekurangan yaitu perlu adanya penelitian kuantitatif dari penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Jrengik.

Kata Kunci: Akun belajar.id, Kemampuan Guru, Media Pembelajaran, Workshop, Quizizz

A. Pendahuluan

Digitalisasi sekarang bukanlah konsep baru lagi melainkan kebutuhan dan merupakan cara interaksi antara guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam peran mereka sebagai fasilitator pembelajaran, guru haruslah mampu menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dimana seorang guru harus memiliki 4 kompetensi yaitu profesional, pedagogik, kepribadian dan sosial sesuai standarnya. Sesuai penelitian

sebelumnya, (Nurfadilah et al., 2024) menyatakan bahwa guru dan pemerintah dapat mengadopsi pendekatan inovatif dalam pembelajaran dan memanfaatkan teknologi dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif dan inklusif. Sedangkan (Faqihuddin & Muflih, 2024) menyatakan tantangan dalam mengimplementasikan media digital tidak hanya kemampuan guru secara teknis melainkan kesiapan guru dalam berinovasi dan berkolaborasi untuk menciptakan pembelajaran inovatif dan adaptif.

Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah menyediakan akun

belajar.id dengan memberikan akses baik guru dan siswa untuk dapat digunakan dalam berbagai aplikasi pembelajaran digital termasuk terintegrasi dengan *Quizizz*. Media pembelajaran merupakan jembatan penghubung antara guru dan siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. (Lutfiani & Nurharini, 2024)

Pada studi sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi berbasis kuis interaktif sangatlah membantu guru dalam melakukan penilaian dalam pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa. *Quizizz* memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan belajar yang lebih responsif dan menyenangkan, baik dalam pembelajaran daring maupun luring (Balakrishna et al., 2024)

Namun, masih banyak guru yang belum mengetahui cara mengoptimalkan akun belajar.id dalam membuat media pembelajaran interaktif dan menggunakan fitur – fitur yang terdapat pada *Quizizz*. Untuk menjawab tantangan tersebut guru harus mampu meningkatkan kompetensinya terutama dalam pembuatan media pembelajaran

interaktif sesuai tuntutan abad 21 dengan mengikuti workshop Optimalisasi *Quizizz* dengan Akun Belajar.id.

Hal tersebut terjadi di SMK Negeri 1 Jrengik, masih banyak guru yang menggunakan metode tradisional dengan menggunakan buku sebagai satu – satunya media pembelajaran di kelas. Tidak semua guru mengintegrasikan akun belajar.id nya dengan *Quizizz*. Oleh karena itu, diadakannya *Workshop* Optimalisasi *Quizizz* dengan menggunakan Akun Belajar.id ini harapannya semua guru di SMK Negeri 1 Jrengik tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis saja melainkan guru menjadi lebih kreatif lagi dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menumbuhkan kreativitas dan semangat belajar siswa.

Tujuan penelitian ini diantaranya untuk mengetahui seberapa banyak guru yang sudah menggunakan akun belajar.id dan mengintegrasikannya dengan *Quizizz* serta untuk mengetahui kemampuan guru untuk memanfaatkan akun belajar.id dalam mengembangkan media ajar yang efektif, efisien dan inovatif. Sehingga

pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan antusiasme siswa untuk belajar di sekolah menjadi meningkat. Dan juga bertujuan mengetahui pengaruh *workshop* terhadap kemampuan guru dalam melakukan perencanaan, penentuan media ajar digital dan pembelajaran di kelas. Adakah perubahan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran.

Manfaat penelitian ini dapat mengetahui seberapa pengaruhnya *workshop* terhadap kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi digital dan memanfaatkannya dengan menerapkan pada media ajar di kelas. Dan menambah pengetahuan guru akan aplikasi digital yang sedang berkembang beserta fitur – fiturnya terutama *Quizizz* sehingga menjadikan guru untuk lebih mengeksplor dan berkolaborasi dalam mengembangkan media ajar berbasis digital.

B. Metode

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskripsi melalui survei dengan menggunakan *google form*. Penelitian ini diuji sebelum dan sesudah *workshop* dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest –*

Posttest. Metode ini bertujuan untuk mengukur seberapa pengaruh *workshop* terhadap kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital.

Sampel pada penelitian ini adalah seluruh guru dari dua konsentrasi keahlian di SMK Negeri 1 Jrengik yang memiliki akun belajar.id dan mengikuti kegiatan *workshop* selama 2 kali pertemuan. *Workshop* diadakan di Aula SMK Negeri 1 Jrengik yang diikuti oleh 31 guru. Penelitian ini dimulai dari tahap *pretest*, pelaksanaan *workshop*, *posttest* dan *survey* dengan melakukan pengisian kuisioner atau angket menggunakan *google form*. Dalam Teknik pengumpulan data menggunakan metode *pretest – posttest* dan survei dengan menggunakan skala linkert 1 sampai 4 dengan mengembangkan 4 variabel menjadi 17 pertanyaan tertutup.

Metode pelaksanaan pada penelitian ini sama seperti *workshop – workshop* lain pada umumnya meliputi:

- 1)Pemaparan materi meliputi cara mengaktifkan akun belajar.id yang dimiliki guru, membuat akun pada *Quizizz* menggunakan akun belajar.id guru, pengenalan fitur –

fitur yang ada pada *Quizizz*, dan pembuatan asesmen pada *Quizizz*,
2) Diskusi dan berbagi pengalaman atau *sharing* meliputi pemaparan terkait kendala baik teknis maupun non teknis dalam menggunakan *Quizizz*,

3) Pelatihan meliputi menjelaskan langkah – langkah dalam pembuatan asesmen dengan menggunakan *Quizizz* dan mode asesmen apa saja yang bisa digunakan di *Quizizz*, dan ditutup dengan

4) Pendampingan guru dalam penggunaan *Quizizz* yaitu memberikan bimbingan pada guru saat mengikuti *workshop* dan membantu guru jika ada guru yang mengalami kendala saat menggunakan *Quizizz*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yang menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest* serta hasil angket survei berdasarkan persentase dan rata – rata. Data diolah dengan menggunakan *excel* yang sudah menggunakan rumus dalam penghitungannya sehingga diperoleh hasil penelitian yang akurat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada 31 guru di SMK Negeri 1 Jrengik dapat dilihat dari table dibawah ini.

Tabel 1 Pretes, Postes, Score Gain, N-Gain, Kategori N-Gain Guru SMK Negeri 1 Jrengik

Komponen	Rata-rata
Pretest	41,77
Posttest	77,70
Score Gain	35,93
N-Gain	0,62
Kategori N-Gain	Sedang

Berdasarkan tabel di atas dapat kita mengambil kesimpulan bahwa adanya peningkatan skor rata – rata hasil *pretest* sebesar **41,77** meningkat menjadi **77,7** pada hasil *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa setelah *workshop* terjadi peningkatan pemahaman atau kemampuan pada guru dengan rata-rata sebesar **35,93**. Hal ini sesuai dengan hasil analisis pada Normalized Gain (**N-Gain**) menunjukkan bahwa rata – rata N-Gain sebesar **0,62** yang masuk kategori **sedang** menurut klasifikasi Hake. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan yang cukup besar secara keseluruhan, masih diperlukan adanya perbaikan agar hasil pembelajaran lebih optimal. Berdasarkan hasil N-Gain terdapat beberapa guru mencapai nilai N-Gain

yang mendekati atau di atas 0,7, yang artinya adalah dengan diadakannya *workshop* ini sangat efektif untuk sebagian beberapa guru.

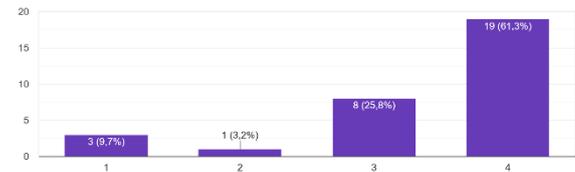


Gambar 1 Kegiatan pendampingan guru dalam menggunakan Quizizz

Analisis pasca *workshop* yang dilakukan dengan survei angket atau kuisioner yang menggunakan google form dengan mengembangkan 4 indikator menjadi 17 pertanyaan tertutup diperoleh hasil sebagai berikut:

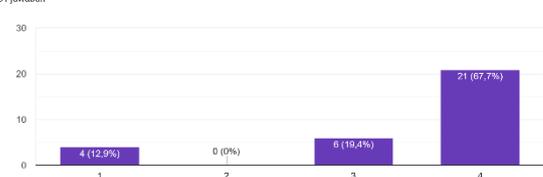
- 1) Kemampuan guru dalam menggunakan Quizizz. Sesuai hasil survei menunjukkan bahwa kemampuan guru sangat baik dalam menggunakan Quizizz. Pada indikator ini memiliki rata – rata 3 – 4, hanya beberapa guru saja yang mengalami kendala dalam penggunaan akun belajar.id pada aplikasi Quizizz.

Saya mengerti bagaimana cara membuat kuis dengan menggunakan Quizizz
31 jawaban



Grafik 1 Kemampuan guru dalam menggunakan Quizizz

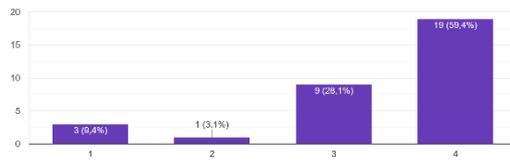
Selain power point, video dan buku paket, saya menggunakan Quizizz untuk media pembelajaran yang menarik.
31 jawaban



Grafik 2 Kemampuan guru dalam mensinkronkan akun belajar.id dengan Quizizz

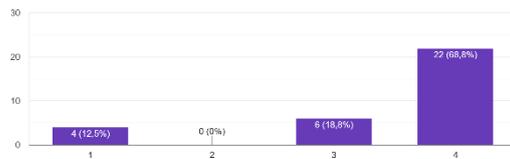
- 2) Inovasi dan kreatifitas guru dalam pembelajaran. Dari grafik di bawah ini menunjukkan adanya inisiatif dari guru dalam mengembangkan media ajar digital dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif, menarik dan menyenangkan untuk siswa. Dengan menampilkan fenomena – fenomena atau kejadian terkini. Ini menjadikan siswa menjadi kritis.

Saya membuat soal terkini yang lebih menarik bagi siswa.
 32 jawaban



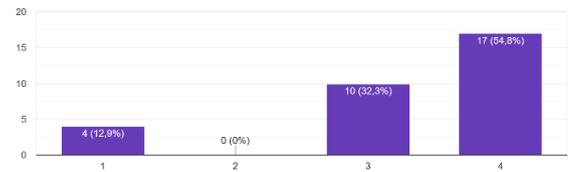
Grafik 3 menampilkan soal terkini yang menarik

Selain power point, video dan buku paket, saya menggunakan Quizizz untuk media pembelajaran yang menarik.
 32 jawaban



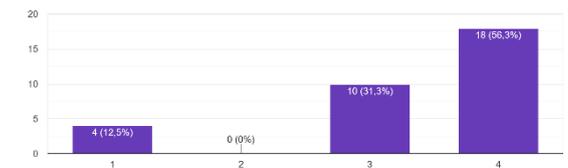
Grafik 4 Quizizz menjadi alternatif pengganti buku paket, power point dan video

Quizizz membantu saya dalam melakukan evaluasi pembelajaran.
 31 jawaban



Grafik 5 Quizizz membantu guru dalam melaksanakan evaluasi

Quizizz membantu saya dalam melakukan evaluasi pembelajaran.
 32 jawaban



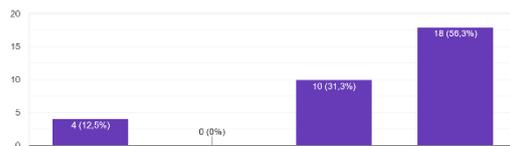
Grafik 6 Hasil evaluasi dengan Quizizz dapat langsung diakses

3) Efektifitas penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran. Sesuai grafik di bawah ini menunjukkan dengan adanya *Quizizz*, guru merasa terbantuan dalam pembuatan soal kuis dan pengelolaan hasil evaluasi menjadi lebih efektif dan efisien karena hasil atau nilai siswa dapat langsung diketahui saat itu juga. Dan tentunya hal ini bisa diketahui langsung oleh siswa sehingga siswa dapat berlomba – lomba untuk menyelesaikan kuis dengan sebaik – baiknya dengan mendapatkan nilai yang tinggi.

4) Partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi meningkat. Sesuai dengan angket survei yang dilakukan diperoleh nilai tinggi. Hal ini sesuai dengan (Rezi et al., 2023) menyatakan bahwa partisipasi siswa meningkat dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan *Quizizz* pada pembelajaran tidak hanya mempermudah guru namun dapat memotivasi siswa dan minat belajar siswa yang meningkat. Siswa menjadi lebih antusias dan lebih fokus saat guru melakukan penilaian atau asesmen dengan menggunakan *Quizizz*. Serta lebih

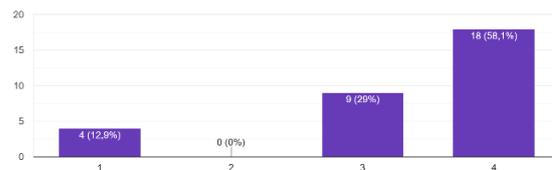
bersemangat dan tepat waktu dalam mengerjakan kuis atau tugas. Hal ini dapat diamati dari grafik di bawah ini.

Partisipasi siswa lebih meningkat saat saya menggunakan media Quizizz untuk evaluasi pembelajaran saya di kelas.
32 jawaban



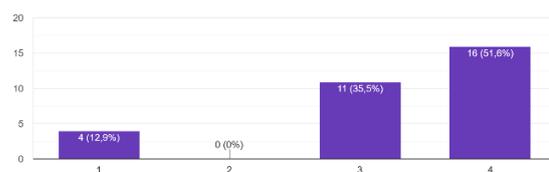
Grafik 7 partisipasi siswa meningkat saat guru menggunakan media Quizizz untuk evaluasi pembelajaran

Siswa saya lebih antusias dan bersemangat saat menggunakan Quizizz.
31 jawaban



Grafik 8 siswa lebih antusias dan semangat saat guru menggunakan Quizizz

Semua siswa mengerjakan tugas/kuis yang saya berikan melalui Quizizz tepat waktu
31 jawaban



Grafik 9 siswa mengerjakan tugas tepat waktu saat guru menggunakan Quizizz

Dari hasil survei diperoleh bahwa Quizizz tidak hanya membuat evaluasi atau penilaian guru menjadi menarik, interaktif dan menyenangkan untuk siswa tetapi dapat membantu guru dalam melakukan analisis soal

dan hasil belajar siswa dengan cepat dan akurat. Tentunya hal ini memberikan pengaruh positif pada pembelajaran guru di kelas sehingga tercipta pembelajaran yang menarik dan menciptakan minat belajar siswa. Selain itu guru akan merancang pembelajaran dengan baik jika guru memiliki motivasi dan sikap optimis. (Al Adawiyah, 2022).

Untuk itu, akun belajar.id untuk guru ini perlu dioptimalkan lagi dengan cara memberikan pelatihan atau *workshop* terkait aplikasi digital lainnya untuk mendukung terwujudnya pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

E. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan akun belajar.id dari pemerintah ini sudah terintegrasi tidak hanya dengan Quizizz melainkan dengan Aplikasi digital lainnya seperti aplikasi *Canva*, *Kahoot*, *Genially* dan lain sebagainya. Sebagian besar guru di SMK Negeri 1 Jrengik sudah mengaktifkan akun belajar.id dan mengintegrasikan akun belajar.id dengan aplikasi Quizizz. Sehingga guru diharapkan bisa mengeksplor kemampuan atau kompetensinya dalam menggunakan aplikasi digital

agar terwujud pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Tentunya hal ini juga akan sejalan dengan meningkatnya partisipasi dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Serta gurupun menjadi lebih bersemangat dalam mengembangkan media interaktif dan inovatif dalam merancang pembelajaran baik soal – soal evaluasi maupun media pembelajaran. Karena aplikasi Quizizz ini sangat membantu guru dalam menyelesaikan tugas – tugas khususnya asesmen atau penilaian di setiap mata pelajaran.

Dengan menggunakan Quizizz dalam pembelajaran akan meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa (Suwarni et al., 2023) . Pada penelitian ini masih terdapat kekurangan yaitu perlu adanya penelitian kuantitatif dari penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sehingga diperoleh permasalahan dan rekomendasi solusi dari permasalahan tersebut. Dan diperlukan *workshop* atau pelatihan – pelatihan lainnya untuk guru yang bisa diaplikasikan di SMK Negeri 1 Jrengik sesuai dengan kondisi dan keadaan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Adawiyah, A. (2022). Training of Gamified Online Learning for Teachers Through Quizizz. *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.35870/ajad.v2i2.73>
- Balakrishna, S., Nazeranah, N., & Din, O. (2024). Developing A Framework For Gig Workers Well-Being In Malaysia. <https://www.researchgate.net/publication/381552191>
- Faqihuddin, A., & Muflih, A. (2024). Digital – Based Islamic Religious Education Learning Media: Analysis Of Implementation, Challenges And Opportunities In Junior High Schools. *Taklim : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 22(2), 93–108. <https://doi.org/10.17509/tk.v22i2.75489>
- Indrayana, I. B. A. (2022). The Implementation of Learning Media: Quizizz Application in EFL Remote Learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 10(1), 1–6. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v10i1.44748>
- Lutfiani, F., & Nurharini, A. (2024). Penggunaan Media Game Edukasi Untuk Mengembangkan Pendidikan Berkarakter Pancasila Siswa Di Sekolah. <https://www.researchgate.net/publication/381313144>
- Nurfadilah,MY, Hajar, S., Nur, M., & Arsyad, F. (n.d.). *Journal of Education and Computer*

- Applications Utilizing Quizizz for Game-Based Learning in Elementary Science Education. <https://jeca.aks.or.id/index.php/jeca/index>
- Rezi, M., Putri, L. R., Shidqi, M. H., & Mudinillah, A. (2023). Utilization Of Online Quizizz For Arabic Language Learning. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*. <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v6i3.21008>
- Trisna, T., Anggelina, S. E., Asyraf, M., Rosmawati, E., Aini, N., & Agustian, L. (2024). Use of Quizizz for Learning Evaluation Class IV Primary School. *ICEETE Conference Series*, 2(1), 340–345. <https://doi.org/10.36728/iceete.v2i1.210>
- Suwarni, S., Pratama, D., Aimang, H. A., Cakranegara, P. A., & Lubna, L. (2023). Quizizz Gamification of Student Learning Attention and Motivation. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1369–1376. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3215>
- Wulandari, E. (2022). Quizizz Application For English Online Learning: The Students' Perceptions. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 640. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8774>
- Winarsih, S., Komalasari, N., Maharani, A., & Noto, M. (2024). Students' Perception in Learning Mathematics Using Quizizz. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 3(2), 958–965. <https://doi.org/10.55299/ijere.v3i2.1191>
- Yanuarto, W. N., & Hastinasyah, P. D. (2023). Gamification: Quizizz in Mathematical Game Learning for Secondary Students. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 5(2), 64–73. <https://doi.org/10.31002/ijome.v5i2.6588>