

Peningkatan Inovasi Pembelajaran di RA Al-Hidayah melalui Sosialisasi Teknologi Gamifikasi Quizizz

Muhammad Maulana Kharyska Abadi¹, Muhammad Nail Hadi², Robby Alamsyah Satriya Putra³, Dhimas Ardhi Maulana Saputra⁴

^{1, 2, 3, 4} Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

*Corresponding author

E-mail: muhmaulana1304@gmail.com¹, nailhadi123@gmail.com², robbyalamsyah218@gmail.com³, dhimassaputra2123@gmail.com⁴

Article History:

Received: Juni, 2024

Revised: Juni, 2024

Accepted: Juni, 2024

Abstract: Penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa. Tulisan ini membahas pengenalan dan penerapan platform gamifikasi Quizizz di RA Al-Hidayah, Surabaya. Metode sosialisasi meliputi pemaparan materi, demonstrasi, dan tanya jawab. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi ini, yang berdampak positif pada interaksi dan motivasi belajar siswa. Inovasi ini mendukung pencapaian SDG 4 tentang pendidikan berkualitas.

Keywords:

Pembelajaran, Gamifikasi, Teknologi, Quizizz

Pendahuluan

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi informasi dan internet telah berkembang dengan pesat dan menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi tetapi juga memberikan berbagai alat dan metode baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teknologi telah memberikan dampak besar dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, dengan memungkinkan akses informasi yang lebih cepat dan mudah (Anderson, 2020). Dalam konteks ini, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi suatu keharusan agar dapat menyesuaikan diri dengan dinamika zaman dan kebutuhan peserta didik yang semakin kompleks.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, khususnya di sekolah-sekolah tingkat dini, merupakan langkah penting untuk menyiapkan generasi muda dalam menghadapi tantangan masa depan. Di lembaga pendidikan anak usia dini seperti RA Al-Hidayah, teknologi dapat digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Anak-anak pada usia dini cenderung lebih

responsif terhadap pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.

Untuk mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) poin 4, yang menekankan pentingnya pendidikan berkualitas bagi semua anak, inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan. Sustainable Development Goals (SDGs), yang merupakan platform pembangunan global baru hasil kesepakatan dari 193 negara anggota Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), adalah kelanjutan dari agenda MDGs (Millenium Development Goals) (Natalia & Maulidya, 2023). Salah satu tantangan utama dalam mencapai tujuan ini adalah kurangnya metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif di banyak sekolah. Inovasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan tetapi juga membantu mengatasi kesenjangan akses pendidikan di berbagai daerah. Dengan metode yang inovatif, diharapkan kualitas pendidikan di lembaga seperti RA Al-Hidayah dapat meningkat, sehingga dapat berkontribusi pada pencapaian SDG 4.

Quizizz merupakan salah satu contoh platform teknologi gamifikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan inovasi dalam pembelajaran. Gamifikasi melibatkan penerapan desain dan konsep permainan dalam pembelajaran atau pelatihan untuk membuatnya lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka (Ariani, Prawiradilaga, & Fatharani, 2022). Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital mereka. Fitur-fitur seperti umpan balik langsung, penggunaan multimedia, dan sistem leaderboard membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif. Menurut Juita et al. (2023), aplikasi Quizizz adalah alat pembelajaran berbasis digital (gamifikasi) yang telah digunakan di sekolah untuk meningkatkan interaksi aktif siswa melalui fitur visual yang menarik. Studi tersebut menunjukkan bahwa penerapan Quizizz meningkatkan motivasi siswa dan memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengenalan Quizizz sangat penting bagi calon guru PAUD, karena setelah lulus, mereka akan memiliki pengetahuan baru yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas stimulasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan zaman.

Dengan diterapkannya Quizizz di RA Al-Hidayah, diharapkan akan ada peningkatan signifikan dalam kualitas pembelajaran. Semua anak, tanpa memandang latar belakang mereka, harus memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses pendidikan usia dini yang berkualitas. Selain itu, negara-negara berkembang perlu

memiliki jumlah guru yang memadai dan berkualitas tinggi untuk memastikan proses pembelajaran yang efektif. Guru juga dapat lebih mudah memantau perkembangan belajar siswa dan menyesuaikan metode pengajaran mereka berdasarkan umpan balik yang diperoleh. Harapannya, inovasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan di RA Al-Hidayah tetapi juga memberikan dampak positif jangka panjang dalam pengembangan keterampilan teknologi bagi guru dan siswa, mendukung pencapaian SDG 4, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan inklusif.

Metode

Proses perencanaan aksi bersama komunitas dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh empat mahasiswa Sistem Informasi dan satu dosen pembimbing dari Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur. Subyek pengabdian adalah para pengajar di RA Al-Hidayah, yang berlokasi di Asemrowo, Surabaya. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dan meningkatkan inovasi guru berkualitas di daerah tersebut, sesuai dengan poin ke-4 dari Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs).

Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan pengorganisasian komunitas. Dalam tahap ini, para mahasiswa dan dosen pembimbing berkoordinasi dengan pihak RA Al-Hidayah untuk menentukan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan. Pengajar di RA Al-Hidayah dilibatkan secara aktif dalam proses perencanaan dan pengorganisasian komunitas ini, untuk memastikan bahwa kebutuhan dan harapan mereka dapat terakomodasi dengan baik. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari beberapa strategi, yaitu:

Pemaparan Materi: Tahap ini menggunakan metode ceramah. Metode Ceramah disampaikan secara langsung melalui tuturan verbal atau pidato serta efektif untuk mengkomunikasikan informasi umum dan pendahuluan tentang gamifikasi dan aplikasi Quizizz secara efisien (Wirabumi, 2020). Metode ini melibatkan ceramah yang disampaikan oleh mahasiswa, yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar mengenai gamifikasi dan aplikasi Quizizz. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan gamifikasi, cara mendaftar akun dan masuk ke aplikasi Quizizz, langkah-langkah membuat kuis di Quizizz, cara mengimplementasikan kuis di kelas, dan cara membagikan kuis dalam bentuk laporan.

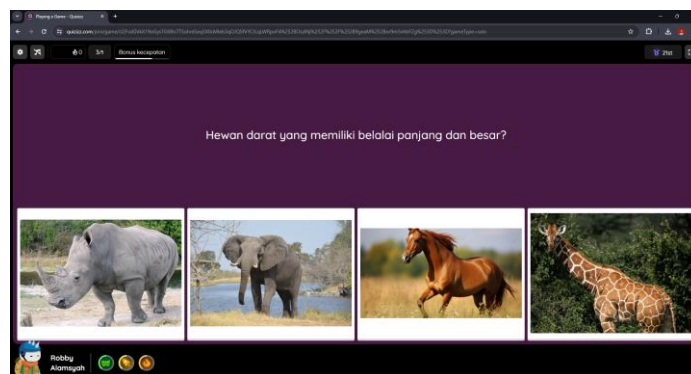
Demonstrasi: Setelah pemaparan materi, dilakukan demonstrasi langsung

mengenai penggunaan aplikasi Quizizz. Metode demonstrasi merupakan strategi untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan memberikan contoh konkret atau peragaan, baik oleh instruktur sendiri maupun dengan melibatkan partisipasi orang lain (Dewanti & Fajriwati, 2020). Demonstrasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran praktis kepada para pengajar tentang bagaimana menggunakan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran di kelas.

Tanya Jawab: Tahap terakhir adalah Metode Tanya Jawab yang memfasilitasi komunikasi dua arah antara tim pengabdian dan pengajar. Ini memungkinkan dialog langsung dan memberi kesempatan kepada pengajar untuk mengajukan pertanyaan spesifik atau mengungkapkan kekhawatiran mereka, sehingga memperdalam pemahaman dan keterlibatan mereka dalam penggunaan teknologi baru (Juliangkary & Pujilestari, 2022).

Hasil

Quizizz sebagai teknologi gamifikasi merupakan inovasi penting dalam pembelajaran, terutama di era digital yang terus berkembang. Platform ini memungkinkan pembuatan kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan kompetitif. Fitur-fitur seperti umpan balik langsung, penggunaan multimedia, dan sistem leaderboard membuat proses belajar mengajar lebih dinamis dan menyenangkan (Basyith & Fauzi, 2022). Penggunaan teknologi seperti Quizizz dalam pendidikan tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi tetapi juga memberikan alat dan metode baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya di lembaga pendidikan anak usia dini seperti RA Al-Hidayah. Implementasi teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.



Gambar 1. Tampilan Gamifikasi Quizizz

Proses pendampingan yang dilakukan oleh empat mahasiswa Sistem Informasi dari Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur bersama satu dosen pembimbing di RA Al-Hidayah, Surabaya, menunjukkan dinamika yang positif. Kegiatan ini dimulai dengan ceramah yang memberikan pengetahuan dasar tentang gamifikasi dan penggunaan platform Quizizz. Mahasiswa menjelaskan cara mendaftar akun, membuat kuis, mengelola kuis, dan mengimplementasikan kuis di kelas. Selanjutnya, demonstrasi langsung dilakukan untuk memberikan gambaran praktis kepada para pengajar tentang bagaimana menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran sehari-hari. Sesi tanya jawab yang diadakan setelahnya memungkinkan para guru untuk mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, dan menyampaikan tantangan yang mereka hadapi, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan solusi konkrit terhadap masalah yang dihadapi. Dalam mengimplementasikan kuis di kelas, jika soal terdiri dari pilihan jawaban yang berupa gambar, siswa diarahkan untuk menjawab dengan cara mengangkat tangan. Pengajar kemudian menunjuk salah satu siswa untuk maju dan menunjukkan jawaban yang benar. Apabila gambar menjadi keterangan pembantu pada soal, pengajar menyebutkan pilihan beserta warnanya, lalu mengarahkan siswa untuk menjawab dengan menyebutkan warna pilihan jawaban yang benar.



Gambar 2. Penyampaian dan Demonstrasi Materi Quizizz

Perubahan sosial yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi beberapa aspek penting. Pertama, diharapkan munculnya pranata baru dalam metode pembelajaran di RA Al-Hidayah, dengan Quizizz menjadi alat standar dalam pembelajaran interaktif. Kedua, terdapat perubahan perilaku di kalangan guru, yang semakin sadar

akan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran dan lebih kompeten dalam menggunakan teknologi, khususnya aplikasi Quizizz. Ketiga, munculnya pemimpin lokal (local leader) di bidang inovasi pembelajaran yang bisa menjadi contoh bagi rekan-rekan mereka dan memimpin inisiatif serupa di sekolah lain atau dalam komunitas pendidikan yang lebih luas. Transformasi ini menunjukkan bahwa inovasi tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif. Perubahan sosial merujuk pada perubahan dalam hubungan interaksi antara individu, organisasi, atau komunitas yang terkait dengan struktur sosial atau pola nilai dan norma (Goa, 2017).



Gambar 3. Dokumentasi Bersama Pengajar RA Al-Hidayah

Kesadaran baru menuju transformasi sosial juga mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya poin ke-4 yang menekankan pentingnya pendidikan berkualitas bagi semua anak. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan kesenjangan akses pendidikan dapat dikurangi, sehingga semua anak tanpa memandang latar belakang mereka memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan usia dini yang berkualitas. Selain itu, peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi juga merupakan langkah penting dalam memastikan proses pembelajaran yang efektif. Implementasi Quizizz di RA Al-Hidayah diharapkan tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut tetapi juga memberikan dampak positif jangka panjang dalam pengembangan keterampilan teknologi bagi guru dan siswa, mendukung pencapaian SDG 4, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik di masa yang akan datang.

Diskusi

Berdasarkan hasil dari sosialisasi mengenai aplikasi quizizz sebagai pembelajaran, pengetahuan dan keterampilan guru meningkat sehingga mengetahui cara menggunakan aplikasi tersebut. Guru mulai menyadari pentingnya pengaplikasian teknologi gamifikasi quizizz ke dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran, karena akan membawa dampak positif seperti pembelajaran menjadi semakin aktif, format permainannya yang menarik, dan mudah dalam penilaian serta analisis bagi guru (Abdillah et al., 2022).

Sebelum sosialisasi, para guru tidak mengetahui aplikasi quizizz, karena masih memiliki pengetahuan yang terbatas akan teknologi terutama teknologi gamifikasi. Namun, setelah mengikuti sosialisasi, guru mulai menanamkan pengetahuan baru untuk nantinya menjadi ide dalam pembelajaran berikutnya, guru juga langsung mempraktekkan ketika sosialisasi berlangsung sembari di bimbing.

Diskusi yang dilakukan selama sosialisasi berjalan lancar dan interaktif dengan tanya jawab dari guru yang sangat antusias tentang bagaimana cara kerja aplikasi quizizz dan pengaplikasiannya dalam pembelajaran, guru bertanya mengenai hal yang dianggap membingungkan atau kurang jelas. Pertanyaan - pertanyaan yang disampaikan membuat guru lebih memahami dan memperkuat konsep dari aplikasi quizizz

Selain untuk guru, aplikasi quizizz perlu untuk dipelajari tidak hanya oleh guru saja, murid atau siswa dan orang dewasa lainnya juga perlu untuk mengetahui dan memahami cara kerja aplikasi tersebut. Quizizz dapat dijadikan sebagai latihan soal untuk membantu dalam meningkatkan pemahaman materi yang diinginkan, karena banyak pilihan soal yang ada di dalamnya, hanya tinggal mencari menggunakan kata kunci saja.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi gamifikasi melalui platform Quizizz di RA Al-Hidayah telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam inovasi pembelajaran. Pelatihan dan sosialisasi yang diberikan oleh mahasiswa Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur kepada para guru berhasil meningkatkan kompetensi mereka dalam memanfaatkan teknologi ini. Hasilnya, para pengajar menunjukkan perubahan seperti dapat mendapatkan wawasan terkait gamifikasi dalam pembelajaran dilain

sisi pengajar juga dapat menyampaikan materi secara lebih interaktif dan efektif.

Inisiatif ini juga mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) poin 4, yang berfokus pada penyediaan pendidikan berkualitas dan inklusif. Dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, RA Al-Hidayah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Penerapan Quizizz tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa, tetapi juga memungkinkan para guru untuk mengukur dan menganalisis kemajuan belajar dengan lebih mudah.

Pengakuan/Acknowledgements

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga kegiatan program pengabdian di RA Al-Hidayah dapat berjalan dengan lancar dan sukses. Kami selaku tim penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada Bapak Dhian Satria S.Kom, M.Kom, selaku dosen pengampu mata kuliah komputer dan seluruh guru maupun murid di RA Al-Hidayah yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam mensukseskan kegiatan ini. Tanpa dukungan dan kerja sama dari semua pihak, kegiatan program pengabdian ini tidak akan dapat berjalan dengan sukses.

Daftar Referensi

- Anderson, J. (2020). *The impact of technology on education: Transforming learning in the digital age*. Education Press.
- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Ariani, D., Prawiradilaga, D. S., & Fatharani, W. (2022). Inovasi gamifikasi pada pembelajaran matakuliah pengembangan media sederhana. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 41-48. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.05>
- Basyith, A., & Fauzi, F. (2022). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Quizizz Pada Bimbingan Belajar Al Hikmah Palembang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 24–34. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v3i1.928>
- Dewanti, R., & Fajriwati, A. (2020). Metode demonstrasi dalam peningkatan pembelajaran fiqih. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 11(1), 88-98.

- Goa, L. (2017). Perubahan sosial dalam kehidupan bermasyarakat. *SAPA: Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 2(2), 53-67. <https://doi.org/10.53544/sapa.v2i2.40>
- Juita, M. J. M., Maranatha, J. R., Fitriani, A. N., Maspupah, N., & Alfaini, S. D. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU-GURU TK MENTARI PURWAKARTA. *Sarwahita*, 20(02), 118-130.
- Juliangkary, E., & Pujilestari, P. (2022). Kajian literatur metode tanya jawab pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2571-2575. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3839>
- Natalia, A., & Maulidya, E. N. (2023). Aktualisasi empat pilar Sustainable Development Goals (SDGs) di perdesaan Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 8(1), 21-41. <https://doi.org/10.14710/jiip.v8i1.16513>
- Wirabumi, R. (2020). Metode pembelajaran ceramah. *Annual Conference on Islamic Educational Thought*, 1(1), 105-113. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569>