

Pelatihan Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Gamifikasi dengan Memanfaatkan Platform Kahoot dan Quizizz

Gamification-Based Interactive Quiz Development Training Utilizing the Kahoot and Quizizz Platforms

Ayuningtyas¹, Sri Suhandiah², Pantjawati Sudarmaningtyas^{3*}

^{1,3}Universitas Dinamika, S1 Sistem Informasi, Surabaya, Indonesia

²Universitas Dinamika, S1 Manajemen, Surabaya, Indonesia

Email: ¹tyas@dinamika.ac.id, ²diah@dinamika.ac.id, ³pantja@dinamika.ac.id*

*Corresponding Author

Abstract

The learning system, including assessments for Senior High Schools (SMA), needs to be adjusted to the characteristics of Generation Z, which is highly dependent on technology and the internet. Assessments in the form of interactive quizzes based on gamification are essential so that students feel challenged to be in a fun learning environment. This community service activity aims to train high school teachers to create interactive quizzes based on gamification using the Kahoot! and Quizizz platforms. The objectives are achieved through three stages: preparation, implementation, and reporting. The training is conducted using lecture and participatory methods, which involve practice. The success of the implementation of this activity is measured by the feedback given by participants through questionnaires, which are processed using descriptive statistic analysis. The results of the descriptive analysis of 12 statements are in the range of 4 to 5. Based on this, it is concluded that the training on creating interactive quizzes based on gamification using Kahoot! and Quizizz has been carried out well and tends to be very good. Through this training, teachers can develop innovative assessments to create a fun learning environment for students. This activity can be duplicated in other schools by improving the preparation of training modules, enhancing the ability to provide solutions to participant problems during practice, and refining the tutor's response to participant questions.

Keywords: Interactive quizzes; Gamification; Kahoot!; Quizizz

Abstrak

Sistem pembelajaran termasuk didalamnya adalah asesmen untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) perlu disesuaikan dengan karakteristik Generasi Z yang sangat bergantung pada teknologi dan internet. Asesmen dalam bentuk kuis interaktif berbasis gamifikasi menjadi hal penting agar siswa merasa tertantang berada dalam lingkungan belajar yang menyenangkan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan melatih guru SMA untuk membuat kuis interaktif berbasis gamifikasi menggunakan platform Kahoot! dan Quizizz. Tujuan tersebut dicapai melalui tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pelaksanaan pelatihan menggunakan metode ceramah dan partisipatif dalam bentuk praktik. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini diukur dari umpan balik yang diberikan peserta melalui kuesioner dan diolah menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil analisis deskriptif terhadap 12 pernyataan berada pada rentang 4 dan 5. Berdasar hal tersebut disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan kuis interaktif berbasis gamifikasi menggunakan Kahoot! dan Quizizz telah terlaksana dengan baik bahkan cenderung sangat baik. Melalui pelatihan ini, guru dapat mengembangkan asesmen yang inovatif sehingga terbentuk lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Kegiatan ini dapat diduplikasi untuk sekolah-sekolah lain dengan melakukan peningkatan pada penyusunan modul pelatihan, kemampuan memberikan solusi terhadap permasalahan peserta saat praktik, dan respon narasumber terhadap pertanyaan peserta.

Kata kunci: Kuis Interaktif; Gamifikasi; Kahoot!; Quizizz

Pendahuluan

Mengutip Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017, Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah pendidikan formal jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat. Pendidikan pada jenjang ini dimulai dari kelas 10-12 dengan siswa yang memiliki rentang usia antara 15 sampai 18 tahun (Azzahra et al., 2022), dimana rentang usia tersebut masuk dalam generasi Z.

Generasi Z atau gen Z lahir pada tahun 1997-2012 di saat teknologi informasi dan komunikasi sudah berkembang dan modern (Urba et al., 2024). Hal ini didukung oleh data tahun 2022 yang menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia didominasi oleh gen Z sebesar 91,82% (Irfan, 2024). Teknologi adalah hal yang tidak terpisahkan dari gen Z, *smartphone* tidak hanya sekedar alat komunikasi melainkan alat yang memainkan peran penting dalam membentuk kebiasaan, nilai-nilai, dan pola interaksi sosial (Rahma et al., 2024), selain itu generasi ini sejak usia dini sudah mengenal dan menggunakan berbagai macam teknologi serta terhubung secara global melalui internet (Suhandiah et al., 2019).

Kemajuan teknologi digital yang semakin pesat serta karakteristik gen Z yang berbeda dengan generasi sebelumnya memberikan tantangan bagi guru SMA untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dan penilaian formatif. Untuk menghadapi tantangan tersebut guru harus mampu beradaptasi dan memiliki kualifikasi khusus terkait dengan kompetensi pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi digital. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan meningkatkan literasi digital para guru dengan cara memperbanyak pelatihan pembelajaran digital dan memperluas akses ke perangkat dengan infrastruktur yang memadai (Muslimin & Fatimah, 2024; Suryaningsih & Purnomo, 2023).

Penilaian atau asesmen adalah proses evaluasi terhadap perkembangan setiap tahap proses belajar, hasil asesmen sangat penting bagi guru agar dapat membantu mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa (GH et al., 2023). Kuis merupakan salah satu bentuk asesmen yang umum digunakan. Platform kuis *online* sudah banyak tersedia dan berfungsi pada banyak sistem operasi sehingga bisa diakses melalui beragam perangkat seperti komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*. Platform kuis *online* mudah digunakan karena pengguna cukup menggunakan kode yang dibagikan tanpa harus membuat akun. Penggunaan elemen *meme*, avatar, dan *gamification* (gamifikasi) membuat kuis menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Gamifikasi adalah istilah yang disadur dari kosakata *game* (permainan), walaupun tidak ada hubungan sama sekali dengan perangkat lunak *game*. Gamifikasi adalah metode untuk membuat seseorang terikat pada sesuatu hal secara terus menerus yang tanpa disadari menjadi sebuah kebiasaan (Abdillah et al., 2022). Saat ini sudah tersedia platform kuis *online* seperti Kahoot!, Quizizz, Mentimeter, Quizlet, dan Educandy. Kahoot! dan Quizizz merupakan platform kuis *online* terbaik ditinjau dari kriteria keamanan, kemudahan penggunaan, fitur, kestabilan konektivitas, serta hasil dan umpan balik (Kurniawan et al., 2022).

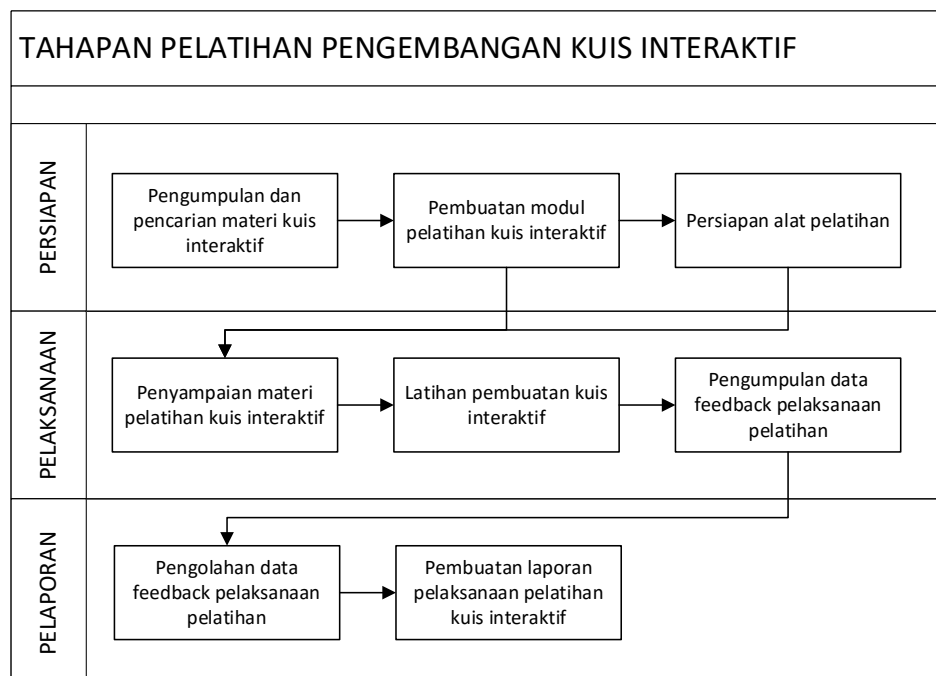
SMA Dr. Soetomo Surabaya menyadari pentingnya menyesuaikan sistem pembelajaran dengan karakteristik gen Z dan optimalisasi penggunaan teknologi sebagai elemen penting dalam transformasi pembelajaran. Pengetahuan dan pemahaman guru terhadap materi dan informasi, penggunaan dan rekayasa teknologi akan membantu terbentuknya lingkungan belajar yang kondusif (Mustafa et al., 2021). Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SMA Dr. Soetomo Surabaya untuk mengoptimalkan proses pembelajaran bagi gen Z melalui pengembangan kuis interaktif berbasis gamifikasi dengan memanfaatkan platform Kahoot! dan Quizizz.

Metode Pelaksanaan

Tujuan pengabdian kepada masyarakat dicapai melalui metode pelatihan yang terdiri atas tiga tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan berisi aktivitas pencarian dan pengumpulan materi pelatihan tentang platform kuis interaktif, dimana hasilnya akan disusun dalam bentuk modul pelatihan. Aktivitas lain pada tahap ini adalah mempersiapkan laboratorium dan melakukan pengecekan terhadap seluruh komputer yang akan digunakan pada saat pelatihan.
2. Tahap Pelaksanaan berisi kegiatan pelatihan dengan metode ceramah dan partisipatif. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi pelatihan berdasarkan modul yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. *Metode partisipatif dalam bentuk praktik digunakan agar peserta pelatihan terlibat secara aktif dalam pembuatan kuis interaktif dan hasil pelatihan dapat langsung dimanfaatkan.* Pada akhir pelatihan, peserta memberikan umpan balik terhadap pelaksanaan pelatihan dengan mengisi kuesioner yang telah disiapkan.
3. Tahap Pelaporan merupakan tahap akhir yang berisi evaluasi hasil pelaksanaan pelatihan berdasarkan hasil pengolahan data umpan balik dari peserta pelatihan. Keseluruhan tahapan dari awal sampai akhir didokumentasikan dalam bentuk laporan pelaksanaan kegiatan.

Gambar 1, menyajikan bagan setiap tahapan dari metode pelatihan pengembangan kuis interaktif berbasis gamifikasi. Program pengabdian masyarakat melibatkan dosen sebagai tutor dan guru-guru SMA Dr. Soetomo sebagai peserta pelatihan. Instrumen kegiatan terdiri atas modul pelatihan yang berisi penjelasan, cara penggunaan, dan latihan. Alat pelatihan menggunakan satu set komputer yang terhubung dengan internet sehingga setiap peserta dapat langsung mempraktikkan pembuatan kuis interaktif berbasis gamifikasi menggunakan Kahoot! dan Quizizz.



Gambar 1. Bagan Pelaksanaan Pelatihan Pengembangan Kuis Interaktif

Evaluasi pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan melalui kuesioner dan diolah menggunakan statistik deskriptif. Hasil evaluasi digunakan untuk peningkatan pelaksanaan pengabdian masyarakat berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Tahap persiapan pada kegiatan pengabdian masyarakat menghasilkan luaran berupa modul pelatihan tentang kuis interaktif berbasis gamifikasi. Sebelum menyusun modul, peneliti melakukan pencarian tentang platform kuis interaktif melalui internet dan artikel-artikel ilmiah. Hasil pencarian menemukan 5 (lima) platform kuis interaktif *online* yaitu Kahoot!, Quizizz, Wordwall, Educandy, dan MakeIt.

Tabel 1. Perbandingan Platform Kuis Interaktif

Indikator	Kahoot!	Quizizz	Wordwall	Educandy	MakeIt
<i>Web-based</i>	✓	✓	✓	✓	-
<i>Mobile-based</i>	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Buat pertanyaan sendiri</i>	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Import pertanyaan</i>	✓	✓	-	-	-
<i>Perhitungan skor</i>	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Spesialisasi</i>	Pertanyaan pilihan ganda	Tersedia 5 jenis pertanyaan	Tersedia 5 jenis game untuk akun gratis	Sesuai untuk TK dan SD	Terdapat fitur untuk anak berkebutuhan khusus
<i>Alamat web.</i>	https://kahoot.com/	https://quizizz.com/	https://wordwall.net/	https://educandy.com/	https://makeitapp/

Tabel 1 memperlihatkan bahwa Kahoot! dan Quizizz mempunyai keunggulan dibandingkan platform kuis interaktif lainnya. Ditinjau dari aspek keamanan, kemudahan penggunaan, fitur, kestabilan konektivitas, serta hasil dan umpan balik, Kahoot! menduduki ranking pertama diikuti Quizizz pada ranking kedua (Kurniawan et al., 2022). Kahoot! dan Quizizz menerapkan metode gamifikasi, yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan siswa merasa tertantang (Tumurang & Chandra, 2022). Selain itu, Kahoot! dan Quizizz juga masuk dalam daftar program Kuota Belajar Kemendikbud (Aribowo, 2021).

Tabel 2. Fitur Kahoot! dan Quizizz

Kahoot!	Quizizz
<i>Pacu konsentrasi dan fokus</i>	<i>Pacu kecepatan dan ketepatan</i>
<i>Pilihan jawaban dalam bentuk warna dan bangun</i>	<i>Pilihan jawaban teks</i>
<i>Tidak ada opsi untuk booster</i>	<i>Terdapat opsi untuk memberikan booster pada siswa.</i>
<i>Soal ditampilkan pada layar guru</i>	<i>Soal dan pilihan jawaban tampil dilayar siswa</i>
<i>Nilai langsung terlihat pada pengguna</i>	<i>Nilai terlihat dilayar guru</i>

Berdasar Tabel 2 yang menampilkan fitur yang dimiliki platform Kahoot! dan Quizizz, guru punya kebebasan memilih platform sesuai dengan tujuan pembelajaran di kelas. Fitur *booster* pada Quizizz membuat siswa merasa seperti bermain *game*. Pada opsi tersebut siswa diberi kesempatan untuk mengoreksi jawaban yang salah. Sedangkan pada Kahoot!, siswa harus selalu fokus karena pertanyaan dan pilihan jawaban ditampilkan pada dua layar yang berbeda. Siswa harus membagi perhatian pada layar guru untuk melihat pertanyaan dan melihat pilihan jawaban yang ditampilkan dalam format warna dan bentuk di layar siswa.

Berdasarkan hal tersebut pelatihan ini fokus pada pembuatan kuis interaktif menggunakan platform Kahoot! dan Quizizz. Modul pelatihan disusun dalam empat bagian. Bagian pertama

menjelaskan tentang pembelajaran interaktif, diikuti dengan penjelasan tentang aplikasi pembelajaran *online*. Bagian ketiga dan keempat berisi tentang tutorial penggunaan Quizizz dan Kahoot!. Gambar 2 memperlihatkan daftar isi dari modul pelatihan yang digunakan.

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi.....	ii
Daftar Tabel.....	iii
Daftar Gambar.....	iv
Pembelajaran Interaktif.....	1
Aplikasi Pembelajaran Online.....	2
Pilihan Aplikasi pembelajaran Online.....	2
Perbedaan Kahoot dan Quizizz.....	2
QUIZIZZ.....	4
What is Quizizz?.....	4
Login Quizizz.....	4
Membuat Quiz baru.....	6
Menambahkan pertanyaan dari <i>Teleport</i>	8
Menambahkan pertanyaan baru sendiri.....	10
Menjalankan Quiz.....	11
KAHOOT.....	13
Sign up dan log in.....	13
Mengakses pertanyaan dari Kahoot! Academy.....	14
Membuat pertanyaan baru.....	15
Menjalankan Quiz.....	18
Daftar Pustaka.....	21

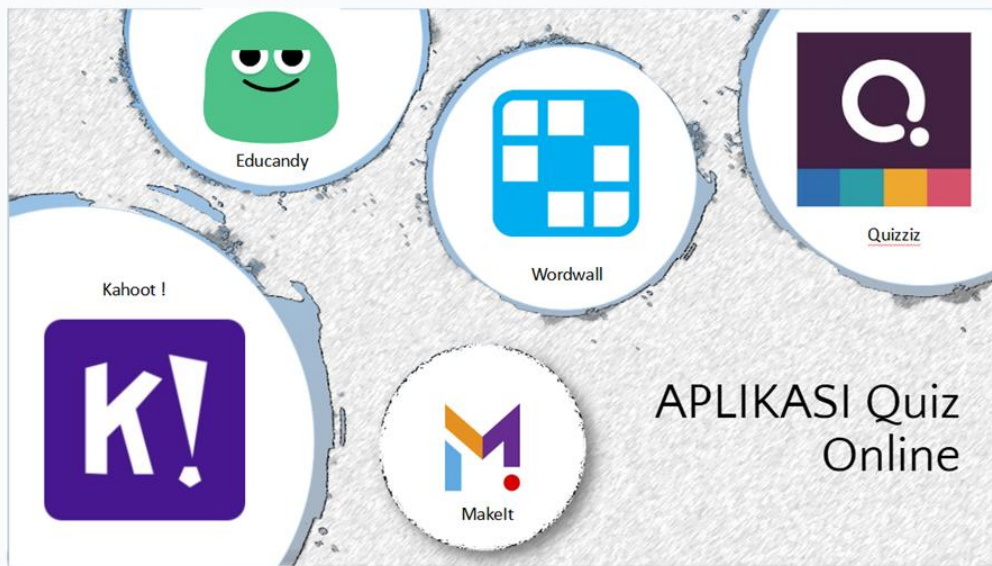
Gambar 2. Daftar Isi Modul Pelatihan

Untuk menjamin pelatihan dapat berjalan dengan baik, tim pengabdian masyarakat melakukan pengecekan pada seluruh komputer di laboratorium yang hasilnya menunjukkan semua perangkat dapat terhubung internet dan bisa mengakses platform Kahoot! dan Quizizz dengan baik.

Pelatihan dilakukan di Laboratorium Komputer Universitas Dinamika pada tanggal 18 Oktober 2024. Peserta berjumlah 33 guru yang terdiri atas 39% Pria dan 61% Wanita. Sejumlah 17 (52%) guru mengampu pada satu jenjang kelas dan lainnya mengampu pada dua atau tiga jenjang kelas. Interaksi tutor dengan peserta diperoleh data hanya satu guru yang pernah menggunakan Kahoot! dan Quizizz, sedangkan yang lainnya masih dalam taraf mengetahui.

Tutor menyampaikan materi pelatihan dengan metode ceramah menggunakan slide presentasi yang dibuat berdasar modul pelatihan. Dalam sesi presentasi, tutor juga menjelaskan tentang fitur *Artificial Intelligence* (AI) pada Kahoot! dan Quizizz untuk memudahkan guru dalam membuat soal maupun meningkatkan kualitas soal. Gambar 3 menunjukkan salah satu isi presentasi. Modul pelatihan dibagikan kepada seluruh peserta dalam format digital (.pdf).

Berikutnya adalah sesi praktik, dimana semua peserta membuat kuis interaktif menggunakan Kahoot! dan Quizizz. Suasana saat pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4.

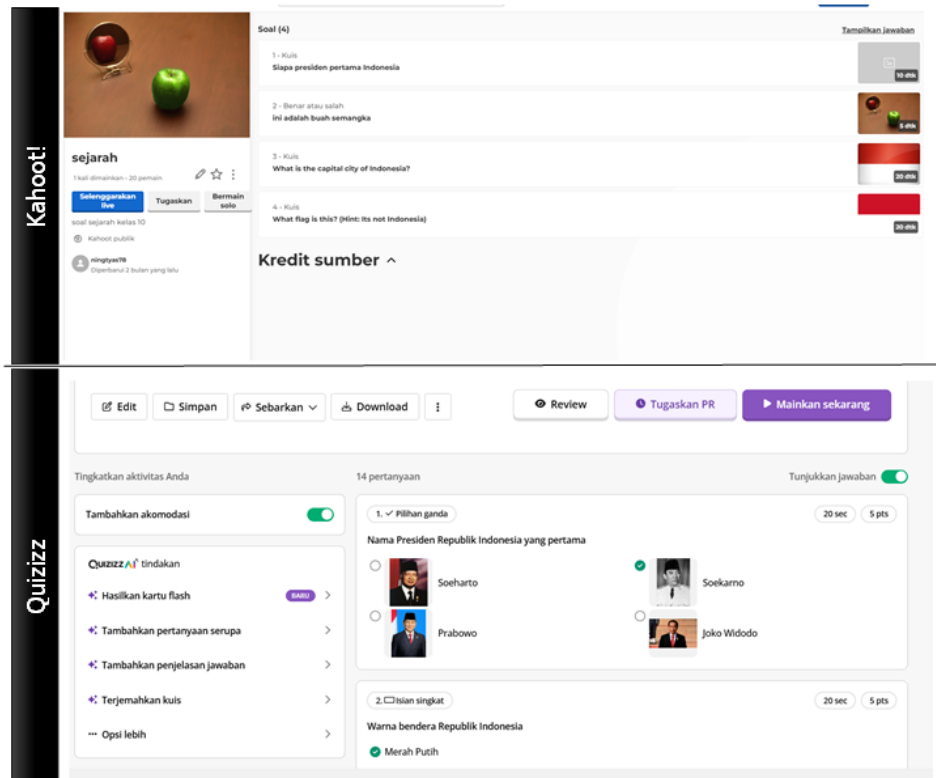


Gambar 3. Contoh Tampilan *Slide* Presentasi

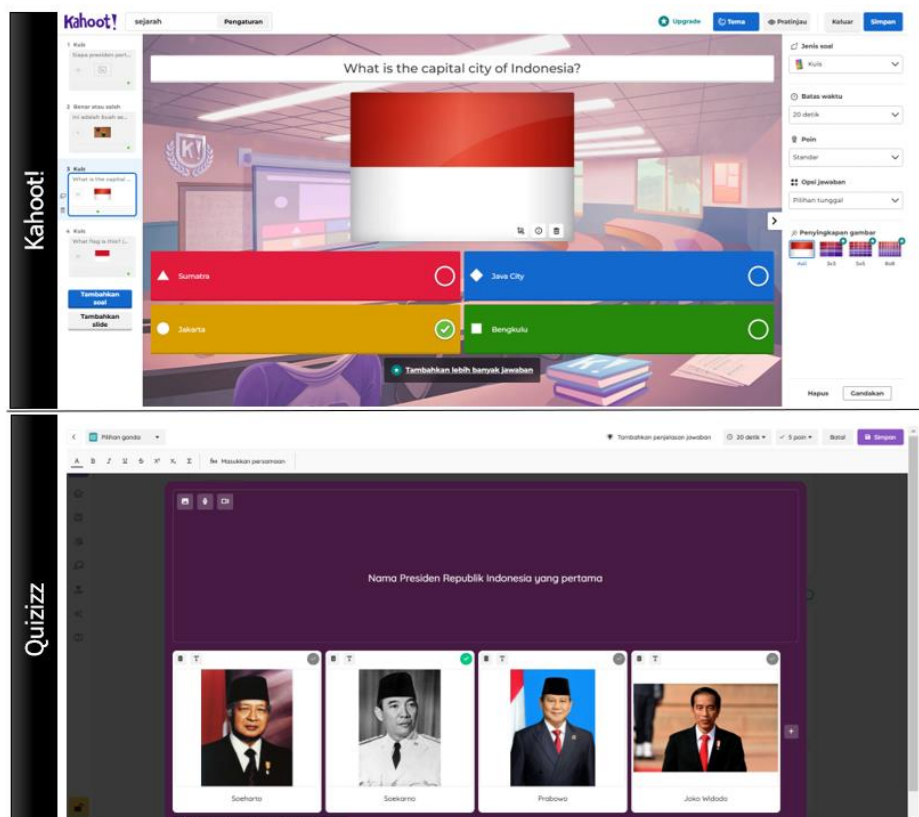


Gambar 4. Suasana Pelatihan

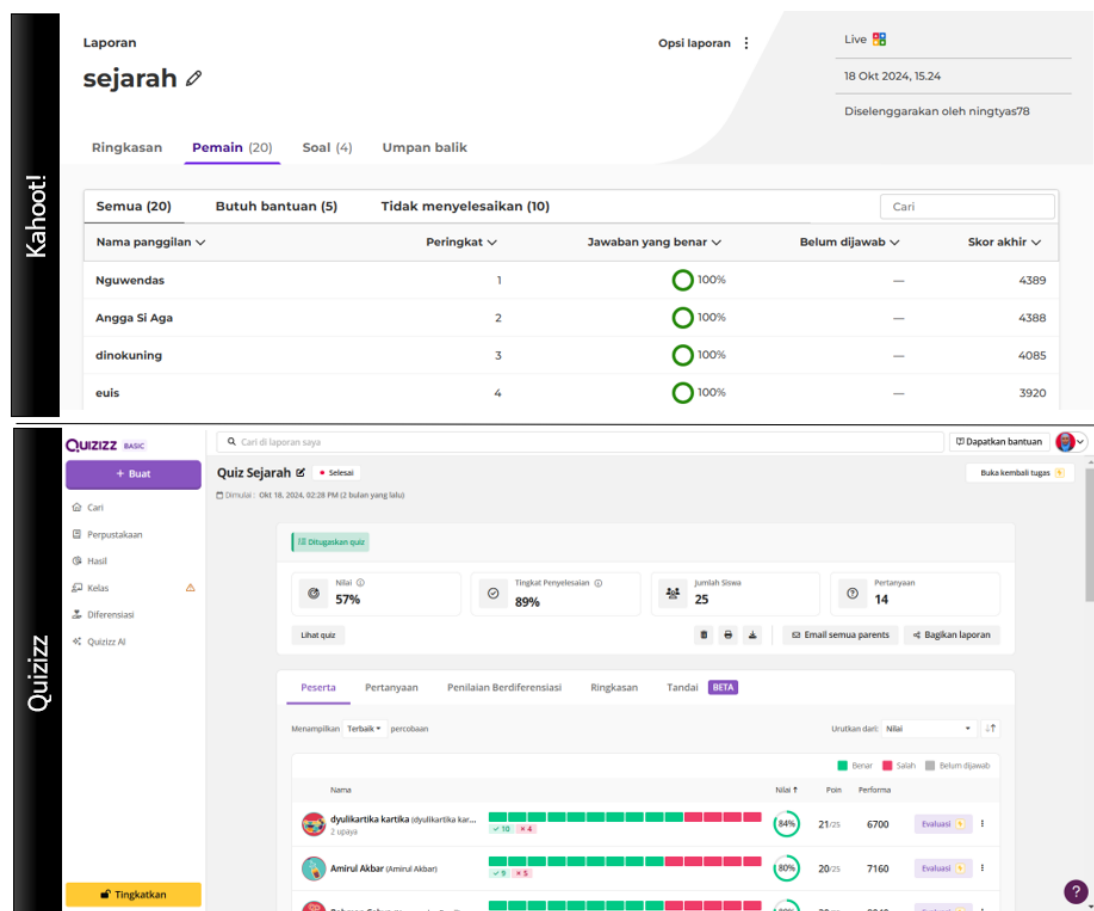
Diakhir sesi praktik, semua peserta dapat membuat kuis interaktif baik menggunakan Kahoot! maupun Quizizz. Gambar 5 sampai Gambar 7 memperlihatkan contoh hasil praktik pelatihan pembuatan soal kuis interaktif menggunakan Kahoot! dan Quizizz. Gambar 5 menampilkan pembuatan soal kuis interaktif, sedangkan tampilan saat *live* kuis terlihat pada Gambar 6. Hasil kuis berupa laporan nilai kuis untuk guru ditampilkan pada Gambar 7. Dari praktik yang dilakukan, sebagian besar peserta pelatihan lebih menyukai Quizizz dibandingkan Kahoot!.



Gambar 5. Contoh Hasil Pembuatan Soal Kuis Interaktif



Gambar 6. Contoh Tampilan Kuis Interaktif



Gambar 7. Contoh Laporan Penilaian Kuis Interaktif

Umpan balik terhadap pelaksanaan pelatihan dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada peserta melalui google form pada akhir pelatihan. Kuesioner terdiri atas 12 pernyataan sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Daftar Pernyataan Kuesioner Umpan Balik Pelaksanaan Pelatihan

ID.	Pernyataan
Q-1	Ruangan yang digunakan selama Workshop/Seminar terasa nyaman.
Q-2	Peralatan (mic, komputer, imager, dll.) yang digunakan selama seminar/workshop telah bekerja dengan baik.
Q-3	Panitia seminar/workshop berpenampilan rapi.
Q-4	Materi Obyek Pembelajaran (presentasi/modul dll.) yang digunakan pada seminar/workshop dapat dipahami dengan baik.
Q-5	Narasumber dapat menjelaskan materi dengan baik sehingga peserta mudah memahami materi.
Q-6	Materi yang disampaikan narasumber sudah sesuai dengan kebutuhan peserta.
Q-7	Panitia dapat memberikan solusi terhadap permasalahan peserta pada saat workshop/seminar.
Q-8	Pemateri dapat menjawab pertanyaan dari peserta dengan baik.
Q-9	Sebagai peserta, anda dapat memahami materi seminar/workshop dengan baik.
Q-10	Panitia dan Narasumber telah memberikan pelayanan dengan baik kepada peserta workshop/seminar.
Q-11	Narasumber telah merespon pertanyaan dari peserta dengan baik.
Q-12	Panitia dan Narasumber telah melayani peserta dengan santun.

Reliabilitas kuesioner sangat tinggi, yang didasarkan pada hasil uji reliabilitas yang menunjukkan nilai 0,96. Uji validitas terhadap data umpan balik menunjukkan bahwa semua

pernyataan valid dengan skor 0,70 atau lebih. Hasil uji validitas setiap pernyataan disajikan pada Tabel 4.

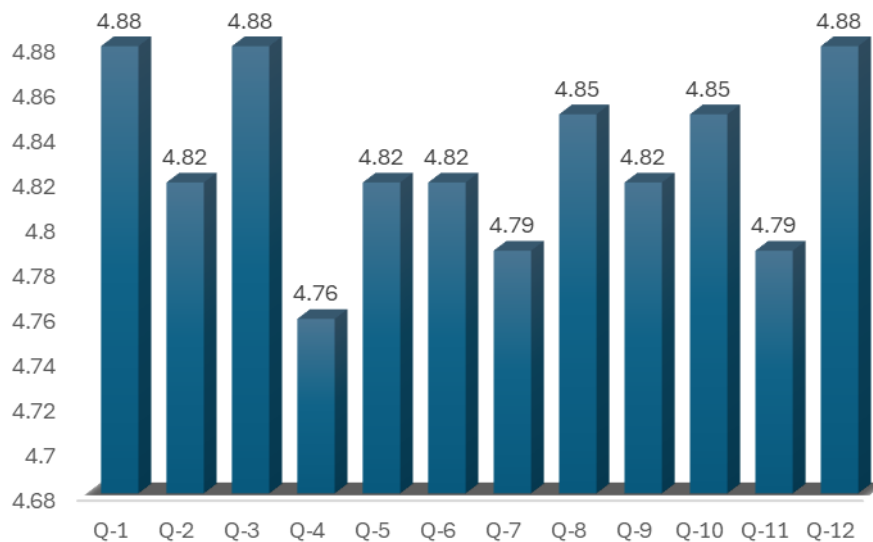
Tabel 4. Hasil Uji Validitas

No.	Pernyataan	Skor
Q-1	<i>Ruangan yang digunakan selama Workshop/Seminar terasa nyaman.</i>	0,70
Q-2	<i>Peralatan (mic, komputer, imager, dll.) yang digunakan selama seminar/workshop telah bekerja dengan baik.</i>	0,78
Q-3	<i>Panitia seminar/workshop berpenampilan rapi.</i>	0,72
Q-4	<i>Materi Obyek Pembelajaran (presentasi/modul dll.) yang digunakan pada seminar/workshop dapat dipahami dengan baik.</i>	0,85
Q-5	<i>Narasumber dapat menjelaskan materi dengan baik sehingga peserta mudah memahami materi.</i>	0,91
Q-6	<i>Materi yang disampaikan narasumber sudah sesuai dengan kebutuhan peserta.</i>	0,86
Q-7	<i>Panitia dapat memberikan solusi terhadap permasalahan peserta pada saat workshop/seminar.</i>	0,85
Q-8	<i>Pemateri dapat menjawab pertanyaan dari peserta dengan baik.</i>	0,95
Q-9	<i>Sebagai peserta, anda dapat memahami materi seminar/workshop dengan baik.</i>	0,91
Q-10	<i>Panitia dan Narasumber telah memberikan pelayanan dengan baik kepada peserta workshop/seminar.</i>	0,77
Q-11	<i>Narasumber telah merespon pertanyaan dari peserta dengan baik.</i>	0,83
Q-12	<i>Panitia dan Narasumber telah melayani peserta dengan santun.</i>	0,72

Hasil analisis menggunakan statistik deskriptif terhadap umpan balik peserta disajikan secara lengkap pada Tabel 5. Indikator Minimum dan Maximum pada tabel tersebut menunjukkan semua peserta memberikan penilaian pada rentang 4 dan 5. Indikator Sum untuk pernyataan Q-1, Q-3, dan Q-12 mendapat skor tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peserta nyaman berada dalam ruang pelatihan dan menilai panitia serta narasumber telah berpenampilan rapi dan melayani dengan santun.

Tabel 5. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Indikator	Q-1	Q-2	Q-3	Q-4	Q-5	Q-6	Q-7	Q-8	Q-9	Q-10	Q-11	Q-12
Mean	4.88	4.82	4.88	4.76	4.82	4.82	4.79	4.85	4.82	4.85	4.79	4.88
Standard Error	0.06	0.07	0.06	0.08	0.07	0.07	0.07	0.06	0.07	0.06	0.07	0.06
Median	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
Mode	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
Standard Deviation	0.33	0.39	0.33	0.44	0.39	0.39	0.42	0.36	0.39	0.36	0.42	0.33
Sample Variance	0.11	0.15	0.11	0.19	0.15	0.15	0.17	0.13	0.15	0.13	0.17	0.11
Kurtosis	4.17	1.05	4.17	-0.44	1.05	1.05	0.19	2.29	1.05	2.29	0.19	4.17
Skewness	-2.43	-1.73	-2.43	-1.26	-1.73	-1.73	-1.48	-2.04	-1.73	-2.04	-1.48	-2.43
Range	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
Minimum	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00
Maximum	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
Sum	161	159	161	157	159	159	158	160	159	160	158	161
Count	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
Largest(1)	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
Smallest(1)	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00
Confidence Level (95,0%)	0.12	0.14	0.12	0.15	0.14	0.14	0.15	0.13	0.14	0.13	0.15	0.12



Gambar 8. Nilai Rata-Rata Setiap Pernyataan

Gambar 8 memperlihatkan nilai rata-rata setiap pernyataan lebih besar dari 4, yang berarti peserta menilai pelatihan ini sudah terlaksana dengan baik cenderung sangat baik. Meskipun demikian diperlukan peningkatan dalam penyusunan materi obyek pembelajaran (presentasi/modul dll.) yang digunakan pada pelatihan agar peserta dapat memahami dengan lebih baik. Hal lain yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan panitia dalam memberikan solusi terhadap permasalahan peserta pada saat *workshop*/seminar dan respon narasumber terhadap pertanyaan dari peserta.

Kesimpulan

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap umpan balik peserta menunjukkan nilai rata-rata untuk 12 pernyataan berada pada rentang baik cenderung sangat Baik. Materi Obyek Pembelajaran (presentasi/modul dll.) yang digunakan pada seminar/workshop mendapat nilai rata-rata terendah, untuk kegiatan selanjutnya disarankan membuat modul dengan lebih baik dan mudah dipahami. Hal lain yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan panitia dan narasumber dalam memberikan solusi atau merespon masalah atau pertanyaan yang diajukan oleh peserta. Berdasar hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan kuis interaktif berbasis gamifikasi menggunakan platform Kahoot! dan Quizizz sebagai bentuk pengabdian masyarakat telah terlaksana dengan baik cenderung sangat baik. Kegiatan ini sangat direkomendasikan untuk diduplikasi pada sekolah-sekolah yang lain sebagai bentuk kontribusi terhadap peningkatan literasi digital dan optimalisasi teknologi dalam melakukan transformasi pembelajaran.

Daftar Pustaka

- 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>
- Aribowo, E. K. (2021). *Kahoot! dan Quizizz Masuk dalam Program Kuota Belajar Kemendikbud*.

- Erickunto.Com. <https://www.erickunto.com/2020/10/kahoot-dan-quizizz-masuk-dalam-program-kuota-belajar.html>
- Azzahra, Q. A., Ernawati, S., Riskiana, D., Rifayani, H., & Efnita, S. (2022). Sosialisasi Mengenai Kepercayaan Diri Pada Siswa Sman 2 Karanganyar. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 132–137. <https://doi.org/10.56910/sewagati.v2i1.853>
- GH, M., Sadriani, A., & Adminira, Z. (2023). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023(6), 749–755. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7815980>
- Irfan, A. A. F. N. (2024). *Gen Z Mendominasi Pengguna Handphone Indonesia*. <https://data.goodstats.id/statistic/gen-z-mendominasi-pengguna-handphone-indonesia-aLrSV>
- Kurniawan, R. D. K., Avrianto, R. P., Indrajit, R. E., & Dazki, E. (2022). Selection the Best Quiz Applications As Learning Performance Evaluation Media Using the Analytical Hierarchical Process Method. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 3(5), 1389–1396. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.5.326>
- Muslimin, T., & Fatimah, A. (2024). Kompetensi dan Kesiapan Guru Sekolah Dasar Terhadap Tantangan Pendidikan di Era Society 5.0. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 1(1), 55–72. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Mustafa, M. N., Hermandra, H., & Zulhafizh, Z. (2021). Strategi berinovasi guru di sekolah menengah atas. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(3), 364. <https://doi.org/10.29210/020211127>
- Rahma, K., Indallaila, Fatimah, E., Mubarak, S., & Cinta, N. (2024). Analisis Pengguna Ponsel Terhadap Perilaku Generasi Z Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1548–1554.
- Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., & Ayuningtyas, A. (2019). Pelatihan E-Learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.3470>
- Suryaningsih, H. A., & Purnomo, H. (2023). Kesiapan Guru Terhadap Literasi Digital Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sd Negeri Sembungan. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(4), 247. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/546>
- Tumurang, H. J., & Chandra, F. H. (2022). Teknologi Dan Pedagogi: Kahoot! Dan Quizziz Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional, Pascasarjana S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta*, 16–21.
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>