

## **Pelatihan Kuis Digital: Upaya Optimalisasi Kompetensi Mahasiswa Calon Guru**

**Ruf'aniyah<sup>1</sup>, Izzul Haq Candra Firdaus<sup>2</sup>, Moh Khoirul Mustagfirin N<sup>3</sup>, Isbadar Nursit<sup>4</sup>, Zainal Abidin<sup>5</sup>**

<sup>1</sup> MA Al-Manar Menara, Indonesia

<sup>2,4,5</sup> Universitas Islam Malang, Indonesia

<sup>3</sup> SMA An-Nur Bululawang, Indonesia

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Ruf'aniyah

**E-mail:** [fani.rufaniyah@gmail.com](mailto:fani.rufaniyah@gmail.com)

### **Abstrak**

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk mengoptimalkan kompetensi mahasiswa calon guru dalam menggunakan kuis digital sebagai media yang efektif dan interaktif dalam pembelajaran. Metode yang digunakan yaitu memberikan pelatihan penggunaan platform kuis digital (Quizizz, Kahoot dan Socrative) dalam pembelajaran yang melibatkan 25 mahasiswa semester 5 dari program studi pendidikan matematika sebagai subjek kegiatan. Hasil pelatihan penggunaan platform kuis digital secara efektif meningkatkan kompetensi mahasiswa calon guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, penggunaan platform kuis digital dalam pendidikan calon guru sangat disarankan untuk memperkenalkan mereka pada metode pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

**Kata kunci** – Kuis digital, pembelajaran, kompetensi mahasiswa

### **Abstract**

This mentoring activity aims to optimize the competency of prospective teacher students in using digital quizzes as an effective and interactive medium in learning. The method used is providing training and assistance in using digital quiz platforms (Quizizz, Kahoot and Socrative) in learning involving 25 5th semester students from the mathematics education study program as research subjects. The results of assistance in using the digital quiz platform effectively increase the competency of prospective teacher students in designing and managing technology-based learning. Therefore, the use of digital quiz platforms in the education of prospective teachers is highly recommended to introduce them to more effective, interactive and fun learning methods.

**Keywords** - Digital quizzes, learning, student competencies

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk dalam metode pembelajaran. Di era digital ini, pembelajaran berbasis teknologi menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu inovasi yang menonjol adalah penggunaan kuis digital sebagai alat pembelajaran interaktif. Kuis digital tidak hanya mendukung evaluasi pembelajaran, tetapi juga memperkuat partisipasi aktif dan motivasi siswa, yang membuat belajar lebih menarik dan menyenangkan. (Suryani et al., 2024).

Calon guru, sebagai generasi pendidik masa depan, dituntut untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Boentolo et al., 2024). Teknologi dalam proses pembelajaran bisa dalam bentuk evaluasi pembelajaran seperti kuis digital. Kuis digital adalah bentuk evaluasi atau alat pembelajaran yang memanfaatkan platform atau teknologi digital untuk menguji pengetahuan, mengukur pemahaman, dan memperkuat pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik (Johni et al., 2024). Kuis ini dapat dilakukan secara daring menggunakan perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar dan memungkinkan fleksibilitas dan kemudahan akses baik dalam pembelajaran formal maupun informal (Suryani et al., 2024).

Aplikasi kuis digital seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Socrative* menyediakan fitur-fitur interaktif seperti pengaturan waktu, papan peringkat, dan umpan balik langsung yang mendukung evaluasi pembelajaran secara kreatif dan efisien (Yanti & Wedayanthi, 2024). Namun, optimalisasi pembelajaran dengan kuis digital membutuhkan pelatihan yang terstruktur. Pelatihan bertujuan untuk memastikan mahasiswa memahami prinsip-prinsip desain kuis digital yang efektif, serta mampu mengintegrasikannya dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai (Hamdani et al., 2024). Dengan demikian, calon guru tidak hanya mampu memanfaatkan teknologi secara teknis, tetapi juga secara pedagogis untuk meningkatkan hasil belajar.

Pelatihan ini juga dibutuhkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan pedagogik, penguasaan teknis platform kuis digital, serta kemampuan menyusun strategi pembelajaran berbasis teknologi. Mahasiswa sebagai calon guru diharapkan lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk membuat pembelajaran yang praktis, interaktif, dan efektif. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Alifiani et al., (2017) yang mengatakan bahwa guru harus memiliki pemahaman tentang penyusunan tes online yang sesuai dengan kemampuan mereka sebagai seorang praktisi sehingga guru menyusun soal berbasis internet tanpa menghabiskan banyak waktu atau mempelajari materi yang rumit. Selain itu, hasilnya dapat menentukan efektivitas penilaian dalam beberapa hal, seperti memudahkan koreksi, memudahkan menganalisis soal, dan praktis.

Kegiatan ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran melalui pelatihan dalam penggunaan kuis digital, dengan fokus pada peningkatan kemampuan mahasiswa calon guru. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan serta membangun paradigma pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai zaman.

## METODE

Metode yang digunakan yaitu memberikan pelatihan penggunaan platform kuis digital (*Quizizz*, *Kahoot* dan *Socrative*) dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan secara langsung dengan subjek kegiatan adalah 25 mahasiswa calon guru pendidikan matematika di Universitas Islam Malang. Pada kegiatan ini, tim pengabdian terdiri dari dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran Matematika Daring, dosen pengampu mata kuliah Kandidat Magister Mengabdikan (KMM), mahasiswa Magister Pendidikan Matematika Universitas Islam Malang, serta praktisi pendidikan dari MA Al-Manar Menara dan SMA An-Nur Bululawang.

Kegiatan pelatihan kuis digital yang dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Malang adalah sebagai berikut:

---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

**Tabel 1.**  
Kegiatan Pelatihan Kuis Digital

No	Kegiatan	Aktivitas	Waktu	Penanggung jawab
1	Tahap Persiapan	Mengidentifikasi masalah mitra dan potensi solusi, kemudian menyusun jadwal kegiatan dan interaksi	Senin, 28 Oktober 2024	Tim
		Koordinasi terkait perizinan dan gambaran pelaksanaan	Kamis, 31 Oktober 2024	Tim
		Koordinasi dengan Kaprodi dan Dosen Mata Kuliah	Senin, 4 November 2024	Ruf'aniyah
		Penyusunan Rencana Pelatihan	Rabu, 6 November 2024	Tim
		Penyusunan materi, Rencana Pelatihan, dan Evaluasi	Rabu, 6 November 2024	Tim
2	Tahap Pengenalan	Pemberian Angket sebelum pengenalan dan pelatihan	Kamis, 14 November 2024	Izzul Haq Candra Firdaus
		Pengenalan Kuis Digital ( <i>quizizz, kahoot dan socrative</i> )	Kamis, 14 November 2024	Moh Khoirul Mustagfirin N
3	Tahap Pelatihan	Pembuatan Kuis Digital ( <i>quizizz, kahoot dan socrative</i> )	Kamis, 14 November 2024	Izzul Haq Candra Firdaus
4	Tahap Evaluasi	Pemberian Angket	Kamis, 14 November 2024	Ruf'aniyah
		Analisis Hasil Evaluasi	Sabtu, 16 November 2024	Tim

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 25 mahasiswa calon guru semester 5 yang sedang menempuh perkuliahan pada program studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Malang dengan tujuan memberikan pelatihan mengenai penggunaan platform kuis digital yaitu *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Socrative* untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa calon guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi.



**Gambar 1 (a,b).**

Kegiatan penyampaian materi dan pelatihan kuis digital (*quizizz, kahoot, socrative*)

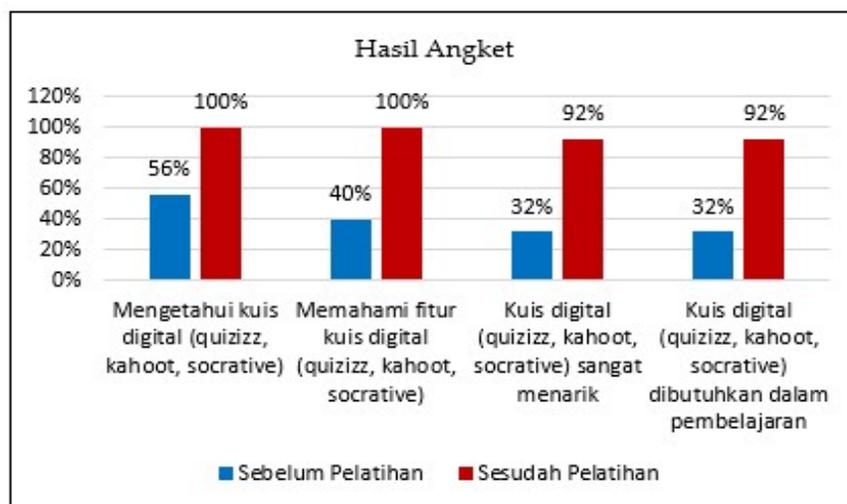
Kegiatan ini diawali dengan memberikan informasi dan materi kepada mahasiswa terkait kuis digital termasuk penggunaan platform *Quizizz*, *Kahoot* dan *Socrative*. Mahasiswa terlihat antusias dalam menyimak dan memahami materi yang diberikan. Keantusiasan ini terlihat dari bagaimana siswa menanyakan fitur-fiturnya. Tim pelaksana berusaha memberikan penjelasan yang lengkap tentang

fitur yang tersedia di platform tersebut, yang dapat digunakan sebagai alat untuk proses pembelajaran. Adapun aplikasi kuis digital yang telah diajarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.**  
Aplikasi kuis digital yang diajarkan dalam kegiatan pelatihan

Aplikasi *Quizizz*, *Kahoot* dan *Socrative* mempunyai tampilan yang berbeda dengan khas masing-masing yang menarik. Selanjutnya, mahasiswa diberikan kesempatan untuk langsung mencoba membuat kuis digital menggunakan ketiga platform tersebut, sementara tim melakukan pendampingan secara langsung di mana tim memberikan bimbingan dalam pembuatan kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mahasiswa juga melakukan uji coba kuis digital di dalam kelas sehingga terjadi interaksi antara mahasiswa terhadap penggunaan platform dan mereka memberikan umpan balik terhadap hasil penggunaan kuis tersebut. Berikut hasil angket pelatihan kuis digital terdapat pada Gambar 3.



**Gambar 3.**  
Hasil angket sebelum dan sesudah pelatihan

Pada Gambar 3, terlihat bahwa respon mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan berbeda. Mahasiswa setelah mengikuti pelatihan lebih banyak yang mengetahui tentang kuis digital (*quizizz*, *kahoot* dan *socrative*), lebih banyak yang memahami fitur-fitur yang terdapat di dalamnya seperti fitur *AI* yang terdapat pada *quizizz*, mahasiswa juga menganggap lebih menarik karena bisa belajar sambil bermain dan juga merasa bahwa penggunaan kuis digital dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena mahasiswa menjadi kenal lebih jauh tentang kuis digital dan pentingnya kuis digital dalam pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi dan membuat kuis menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Dermawan & Ramadhan (2024) *quizizz* layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang bagus karena kemudahan penggunaan dan hasil penilaian yang cepat.. Selain itu, Agustina (2019) juga mengatakan bahwa pembelajaran dengan aplikasi kuis online *quizizz* membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Optimalisasi kompetensi mahasiswa calon guru melalui pelatihan kuis digital memberikan beberapa dampak positif bagi mahasiswa, diantaranya:

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

1. Memberikan Pemahaman Pedagogik yang Mendalam  
Pelatihan kuis digital tidak hanya berfokus pada penguasaan teknis, tetapi juga pada penguatan konsep pedagogik. Mahasiswa diajarkan bagaimana kuis digital dapat digunakan untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran seperti melalui elemen gamifikasi pada platform *Kahoot* dan *Quizizz*, memberikan umpan balik langsung kepada siswa sehingga siswa dapat memahami kesalahan mereka secara *real-time*, dan menyusun evaluasi yang bermakna, di mana kuis digital diintegrasikan untuk menilai pemahaman siswa secara lebih efektif. Hal ini didukung oleh pendapat Pentury et al., (2021) bahwa penggunaan kuis interaktif daring dapat meningkatkan kemampuan pedagogik guru dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dinamis.
2. Penguasaan Teknologi Pendidikan  
Mahasiswa diberi pelatihan intensif mengenai penggunaan fitur-fitur pada platform kuis digital, seperti: membuat soal interaktif menggunakan gambar, video, dan elemen multimedia lainnya, mengatur waktu, leaderboard, dan mode permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dan menganalisis data hasil kuis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dalam memahami materi. Kegiatan ini dapat menghasilkan guru-guru yang siap dan mampu memanfaatkan teknologi dan metode pengajaran modern guna meningkatkan kualitas pendidikan matematika (Putra et al., 2021).
3. Peningkatan Kreativitas dalam Merancang Pembelajaran  
Pelatihan juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas mereka, khususnya dalam mendesain kuis yang relevan dengan kurikulum, menyesuaikan tingkat kesulitan kuis sesuai dengan kemampuan siswa, dan mengintegrasikan kuis sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih luas. Mahasiswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Pentury et al. (2021) yang mengatakan bahwa kuis interaktif dapat membantu guru menggunakan media digital dengan cara yang lebih inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab.
4. Kepercayaan Diri dan Kesiapan Mengajar  
Program ini menciptakan simulasi pengajaran dimana mahasiswa mempraktikkan penggunaan kuis digital dalam lingkungan yang didesain menyerupai kondisi kelas sebenarnya. Simulasi ini meliputi: menyampaikan materi menggunakan kuis digital, mengelola partisipasi siswa secara aktif, dan menggunakan hasil analisis kuis untuk merancang pembelajaran lanjutan. Hasilnya, mahasiswa merasa lebih percaya diri untuk memanfaatkan teknologi dalam mengajar, dan siap menghadapi tantangan pendidikan modern. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Prasetya et al. (2023) yang mengatakan bahwa pelatihan digitalisasi kuis menggunakan *quizizz*, membuat guru lebih percaya diri dan terinspirasi untuk menggunakannya secara konsisten dalam pembelajaran sehari-hari.

Pelatihan penggunaan platform kuis digital memberikan dampak yang signifikan terhadap kompetensi mahasiswa calon guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Sebelum pelatihan, sebagian besar mahasiswa tidak memiliki pengalaman yang cukup dalam menggunakan platform tersebut. Namun, setelah pelatihan, mahasiswa tidak hanya mampu menggunakan platform-platform ini, tetapi juga mampu merancang kuis yang dapat digunakan untuk menilai pemahaman siswa secara lebih dinamis. Salah satu keuntungan dari penggunaan kuis digital adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, yang mendukung proses pembelajaran yang lebih responsif dan efisien. Hal ini sejalan dengan penelitian Bognár et al. (2021) yang mengatakan bahwa kuis online memberikan umpan balik langsung, membantu mempertahankan minat dan motivasi pelajar. Kemampuan memberikan umpan balik langsung kepada siswa setelah mereka menjawab soal memungkinkan siswa untuk segera mengidentifikasi kekurangan mereka dan berpotensi memperbaikinya (Rejeki et al., 2021).

Kegiatan ini juga berhasil meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, baik secara individual maupun kolaboratif. Hal ini juga sejalan dengan hasil pelatihan yang dilakukan oleh

Br Sembiring et al., (2024) yang mengatakan bahwa pelatihan interaktif dapat meningkatkan partisipasi dalam kelas. Alat digital seperti quiz interaktif dan platform diskusi online memungkinkan peserta memiliki pengalaman belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Pelatihan yang dilakukan secara langsung memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah yang mereka hadapi dalam merancang kuis. Mahasiswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyusun soal-soal kuis yang tidak hanya menguji pengetahuan siswa, tetapi juga mendorong pemikiran kritis dan kolaborasi di dalam kelas. Kegiatan ini berhasil membantu mahasiswa calon guru untuk lebih siap menghadapi tantangan dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi, yang menjadi salah satu keterampilan penting di era digital saat ini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan platform kuis digital secara efektif meningkatkan kompetensi mahasiswa calon guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, penggunaan platform kuis digital dalam pendidikan calon guru sangat disarankan untuk memperkenalkan mereka pada metode pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan wawasan tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

Mahasiswa tidak hanya mampu mempelajari cara teknis menggunakan platform kuis digital seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Socrative*, tetapi juga mengintegrasikannya dalam konteks pembelajaran yang pedagogis. Pelatihan ini memberikan pemahaman mendalam tentang penggunaan kuis digital untuk meningkatkan interaktivitas, memberikan umpan balik langsung, dan merancang evaluasi yang lebih efektif, sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogik yang relevan. Mahasiswa dapat memanfaatkan elemen gamifikasi dan fitur multimedia, dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, melalui evaluasi berbasis data, mahasiswa mampu menganalisis hasil kuis untuk merancang pembelajaran lebih lanjut yang lebih terarah dan efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada pimpinan, dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Malang yang telah berpartisipasi secara aktif sebagai mitra dalam kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2019). PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENYENANGKAN DENGAN APLIKASI KUIS ONLINE QUIZIZZ. *Sesiomadika*, 1–7.
- Alifiani, Jiwandono, N. R., & Nursit, I. (2017). Pengembangan Tes Online Menggunakan Thatquiz Pada Bidang Studi Matematika. *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 41–60.
- Boentolo, F., Manu, C.-C. C. R., Saragih, O. G., & Zalukhu, S. (2024). Peran Guru Memanfaatkan Ai Dalam Membangun Generasi Unggul Menuju Indonesia Emas 2045. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.9744/aletheia.5.1.42-48>
- Bognár, L., Fauszt, T., & Váraljai, M. (2021). The Impact of Online Quizzes on Student Success. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 16(11), 225. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i11.21679>
- Br Sembiring, T., Aina, M., Yuniwati, I., Mardiah, A., Rohmiyati, Y., & Utami, B. (2024). Pelatihan Interaktif: Peningkatan Kapasitas Dosen Dalam Pendidikan Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1715–1728.
- Dermawan, D. A., & Ramadhan, A. (2024). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALACRITY: Journal of Education*, 03(01), 381–390. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.363>

- Hamdani, H., Kumalasari, R., Kusuma, A. P., Zulfa, N. Q., & Tambunan, A. M. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital berbantuan Virtual Laboratory berbasis STEM di MTsN 8 Majalengka. *Jurnal Abdidas*, 5(3), 581–590. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1016>
- Johani, M. A., Zakir, S., Efriyanti, L., & Darmawati, G. (2024). Perancangan Kuis Digital Berbasis Gamifikasi Menggunakan Blooket pada Mata Pelajaran Informatika di SMPN 3 Bukittinggi. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3), 939–946.
- Pentury, H. J., Rangka, I. B., & Anggraeni, A. D. (2021). Peningkatan Kemampuan Pedagogik Guru dalam Pembelajaran Daring melalui Penerapan Kuis Interaktif Daring. *Jurnal Surya Masyarakat*, 3(2), 109. <https://doi.org/10.26714/jsm.3.2.2021.109-114>
- Prasetya, A. D., FN, A. B., & Ilham, B. (2023). Pelatihan Digitalisasi Quiz Menggunakan Quizizz untuk Pengajar SMP Johannes Bosco. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 208–213.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83–90.
- Rejeki, S., Riyadi, & Siswanto. (2021). Analysis of students' problem-solving ability in solving geometry problem. *Journal of Physics: Conference Series*, 1918(4), 042075. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/4/042075>
- Suryani, M., Melisa, & Rahmi. (2024). Pelatihan Pembuatan Asesmen Pembelajaran Berbasis Kuis Interaktif Bagi Guru Matematika di SMA Pertiwi 1 Padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, 1(4), 7–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/jpmi.v1i4.977>
- Yanti, N. W. M. J., & Wedayanthi, L. M. D. (2024). Analisis Pemanfaatan Platfrom Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 2 Bangli. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(6), 42–49.