

**PENDAMPINGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI
DENGAN APLIKASI QUIZIZ DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS DI SMA ISLAM ARAHAMNIYAH DESA MUJUR
KECAMATAN PRAYA TIMUR**

**Assistance in the Utilization of Information Technology with the Quizizz
Application in English Language Learning at Arahanniyah Islamic High
School, Mujur Village, Praya Timur District**

Umar Bakri¹, Ozi Satria², Rijnan³

STIT Palapa Nusantara Lombok-NTB

bakriomar1990@gmail.com¹, satriaenzi41@gmail.com², rijnannanda@gmail.com³

Article Info:

Submitted: Dec 25, 2024	Revised: Dec 30, 2024	Accepted: Jan 11, 2025	Published: Jan 20, 2025
----------------------------	--------------------------	---------------------------	----------------------------

Abstract

The rapid development of technology makes teachers have to innovate in the teaching process. Of course, by utilizing technology in the learning process, students can compete with other countries. This community service (PkM) aims to assist Arahanniyah Islamic High School students in Mujur Village, East Praya District, in using digital technology to learn English. This activity is hoped to increase students' interest, motivation, and ability to master English by utilizing relevant digital platforms and tools. The methods used include intensive assistance to students and teachers, with a focus on the use of English learning applications, interactive media, and online learning resources. The expected results of this program are the creation of a more dynamic, creative, and effective learning environment, as well as increasing students' English competency. Apart from that, this program is also expected to equip teachers with the skills to integrate digital technology into the learning process. Thus, this activity not only has a positive impact on students but also supports the development of teacher professionalism in facing educational challenges in the digital era.

Keywords: *Technology Information, English, Quizizz Application.*

Al-Tafani : Jurnal Pengabdian Masyarakat

Vol. 3, Nomor 1, Februari 2025; 12-20

<https://www.jurnal.zarilgapari.org/index.php/Al-Tafani>

Abstrak: Perkembangan arus teknologi yang pesat menjadikan guru harus berinovasi dalam melakukan proses pengajaran. Tentunya dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, siswa mampu bersaing dengan negara lainnya. Pengabdian pada masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan pendampingan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris kepada siswa SMA Islam Arahmaniyah di Desa Mujur, Kecamatan Praya Timur. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan siswa dalam menguasai Bahasa Inggris dengan memanfaatkan platform dan tools digital yang relevan. Metode yang digunakan meliputi pendampingan intensif kepada siswa dan guru, dengan fokus pada penggunaan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris, media interaktif, serta sumber belajar online. Hasil yang diharapkan dari program ini adalah terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif, dan efektif, serta meningkatnya kompetensi Bahasa Inggris siswa. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat membekali guru dengan keterampilan mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak positif bagi siswa, tetapi juga mendukung pengembangan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: Teknologi Informasi, Bahasa Inggris, Aplikasi Quizizz.

PENDAHULUAN

Berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, telah berubah akibat era digital. Saat ini, teknologi informasi membantu proses pembelajaran, terutama saat mempelajari bahasa asing seperti bahasa Inggris (Hamdani et al., 2024). Di era digital, berbagai aplikasi dan platform pembelajaran telah muncul sebagai pilihan pembelajaran bagi siswa, yang meningkatkan minat dan kemahiran mereka dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar (Marpaung, 2021). Sebagai contoh, SMA Islam Arrahmaniyah Mujur yang memiliki siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar bahasa Inggris, tentu saja masih menggunakan pembelajaran kelas tradisional dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kurikulum dan memastikan keberhasilan proses pembelajaran bahasa Inggris. Solusi yang tepat adalah dengan menggunakan salah satu program pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz (Rosmiati, 2023).

Aplikasi Quizizz menjadi teknologi informasi yang berkembang dan telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi tidak hanya memudahkan proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian materi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan adalah penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Quizizz (Sobri et al., 2022). Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris (Usmeldi et al., 2023). Penggunaan aplikasi Quizizz dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan tersebut. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik seperti smartphone atau laptop. Dengan fitur

gamifikasi yang dimiliki Quizizz, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam mempelajari bahasa Inggris. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan analisis hasil belajar yang dapat membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time (Nova Anwar et al., 2023).

Kelebihannya situs web pembelajaran bahasa Quizizz menggunakan strategi gamifikasi untuk membuat pembelajaran bahasa baru menjadi menyenangkan dan menarik (Wahyuni & Sadiyah, 2021). Quizizz dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan bahasa Inggris mereka secara komprehensif dengan fitur-fiturnya, yang meliputi latihan berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca (Heaven et al., 2022). Aplikasi ini juga gratis untuk digunakan, yang menjadikannya pilihan yang hemat biaya bagi guru dan murid. Dengan berinteraksi secara aktif dengan lingkungan belajar, siswa membangun pengetahuan mereka sendiri (Sholeh et al., 2022). Melalui latihan yang menarik dan berulang, Quizizz membantu siswa belajar bahasa Inggris dan dapat membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang bahasa tersebut.

Oleh karena itu, pendampingan pemanfaatan teknologi informasi dengan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMA Islam Arahmaniyah Desa Mujur, Kecamatan Praya Timur, menjadi penting untuk dilakukan. Pendampingan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi informasi, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tersebut dapat meningkat, dan siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan global di masa depan.

METODE

Pendampingan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Islam Arrahmaniyah Mujur akan dilaksanakan melalui beberapa tahap yang terstruktur. Kegiatan ini akan berfokus pada transfer knowledge kepada siswa terkait pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Terdapat beberapa proses yang dilakukan tim pengabdian dalam Upaya memberikan tranfer knowledge pada SMA Islam Arrahmaniyah Mujur yaitu :

Sebelum kegiatan pendampingan dimulai, tim pengabdian akan melakukan beberapa persiapan dan koordinasi yaitu Melakukan survei awal untuk mengetahui tingkat penguasaan teknologi dan kebutuhan belajar siswa serta guru di SMA Islam Arrahmaniyah Mujur. Dilanjutkan dengan Berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan dan fasilitas yang dibutuhkan. Mengidentifikasi kebutuhan perangkat teknologi seperti komputer,

tablet, atau smartphone yang akan digunakan dalam kegiatan pendampingan. Jika diperlukan, tim pengabdian akan membantu menyediakan perangkat tambahan.

Memberikan pendampingan intensif kepada guru-guru dalam mengaplikasikan Quizizz di kelas. Tim pengabdian akan memberikan contoh- contoh praktik pengajaran menggunakan Quizizz dan membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran yang melibatkan aplikasi tersebut.

Mengadakan sesi pengenalan aplikasi Quizizz kepada siswa, menjelaskan fitur-fitur utama, dan cara penggunaannya. Siswa akan diajarkan cara membuat akun dan memilih tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Memberikan latihan terstruktur menggunakan Quizizz, di mana siswa akan dibimbing untuk menyelesaikan latihan-latihan harian yang disediakan oleh aplikasi Quizizz.

HASIL

1. Tahap Koordinasi Awal dengan Kepala Sekolah

Pada tahap awal kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), tim pengabdian melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SMA Islam Arrahmaniyah Mujur untuk membahas rencana pelaksanaan kegiatan. Pertemuan ini bertujuan untuk mendapatkan dukungan penuh dari pihak sekolah serta menentukan jadwal dan kebutuhan yang diperlukan untuk kelancaran program. Kepala Sekolah menyambut baik inisiatif ini dan berkomitmen untuk menyediakan fasilitas yang dibutuhkan, termasuk ruang kelas, perangkat teknologi, dan akses internet.



Gambar 01. Koordinasi awal Tim PKM dengan Kepala Sekolah SMA

2. Tahap Sosialisasi dengan Guru dan Siswa

Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah, tahap selanjutnya adalah sosialisasi dengan guru dan siswa. Sosialisasi dilakukan melalui beberapa sesi pertemuan yang melibatkan guru Bahasa Inggris dan siswa. Tujuan dari sosialisasi ini adalah untuk memperkenalkan program pendampingan, menjelaskan manfaat penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris, serta mengajak guru dan siswa untuk berpartisipasi aktif.

Pada sesi sosialisasi pertama, guru-guru diperkenalkan dengan aplikasi Quizizz melalui presentasi dan demonstrasi langsung. Sesi ini diikuti dengan diskusi interaktif untuk menjawab pertanyaan dan kekhawatiran dari para guru. Sesi sosialisasi kedua ditujukan kepada siswa, di mana mereka diberikan penjelasan mengenai cara mengunduh, menginstal, dan menggunakan Quizizz. Siswa juga diajak untuk mencoba menggunakan aplikasi tersebut secara langsung dengan bimbingan dari tim pengabdian.



Gambar 02. Kegiatan Sosialisasi kepada Guru dan Siswa

3. Tahap Pendampingan dan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz

Siswa diberikan latihan terstruktur menggunakan Quizizz, di mana mereka diarahkan untuk menyelesaikan latihan-latihan harian yang disediakan oleh aplikasi. Tim pengabdian dan guru memantau dan memberikan bimbingan selama proses ini. Setiap sesi latihan dilengkapi dengan kegiatan interaktif seperti kuis dan permainan berbasis aplikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.



Gambar 03. Antusiasme Siswa dalam kegiatan pendampingan

Selama tahap pendampingan, dilakukan evaluasi berkala untuk mengukur kemajuan siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Evaluasi dilakukan melalui tes kemampuan Bahasa Inggris sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi, serta melalui umpan balik dari guru dan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dan siswa dalam Pemanfaatan teknologi khususnya aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa inggris.

4. Partisipasi Mitra

Guru-guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pelatihan dan menerapkan Quizizz dalam pembelajaran. Mereka aktif bertanya dan berbagi pengalaman mengenai penggunaan aplikasi dalam kelas. Beberapa guru bahkan mengembangkan metode pengajaran baru yang lebih interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur dalam Quizizz. Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi selama latihan menggunakan Quizizz. Mereka merasa senang dan termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris melalui metode yang lebih menyenangkan dan interaktif. Banyak siswa yang secara sukarela melanjutkan latihan di rumah dan berbagi kemajuan mereka dengan teman-teman dan guru.

PEMBAHASAN

Penggunaan Quizizz menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif (Sholeh et al., 2017). Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris karena metode pembelajaran yang interaktif. Quizizz dirancang dengan konsep game-based learning, yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran (Subarkah et al.,

2022). Fitur-fitur seperti musik, animasi, dan tampilan visual yang menarik membuat siswa merasa seperti sedang bermain game, bukan sekadar mengerjakan soal. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi rasa bosan, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang sering dianggap menantang oleh siswa. Di sisi lain, guru dapat mengevaluasi hasil belajar siswa secara real-time melalui fitur laporan yang disediakan oleh Quizizz. Hal ini memudahkan guru dalam mengidentifikasi kelemahan siswa dan memberikan feedback yang tepat. sebagai tambahannya, melalui pendampingan, guru-guru di SMA Islam Arahmaniyah berhasil menguasai fitur-fitur Quizizz dan mampu merancang kuis yang sesuai dengan materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SMA Islam Arrahmaniyah Mujur dengan Aplikasi Quizizz" berhasil mencapai hasil yang signifikan dan memberikan implikasi yang positif bagi proses pembelajaran di sekolah tersebut. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa melalui koordinasi yang baik dengan pihak sekolah, sosialisasi yang efektif, serta pendampingan intensif, program ini berhasil meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris siswa secara holistik. Siswa mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan mendengar, membaca, menulis, dan berbicara setelah menggunakan aplikasi Quizizz selama beberapa minggu. Selain itu, motivasi dan minat belajar siswa juga meningkat secara drastis karena metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif yang ditawarkan oleh Quizizz. Banyak siswa yang secara sukarela melanjutkan latihan di rumah, menunjukkan kebiasaan belajar mandiri yang semakin kuat. Di sisi lain, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran juga meningkat. Guru-guru yang awalnya merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi kini lebih percaya diri dan mampu mengintegrasikan aplikasi Quizizz dalam rencana pembelajaran mereka. Mereka juga mengembangkan metode pengajaran baru yang lebih interaktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Partisipasi aktif dari guru dan siswa menjadi kunci sukses dari kegiatan ini, di mana guru dan siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama proses pendampingan dan pelatihan. Implikasi dari kegiatan ini sangat positif, menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan interaktif. Penggunaan Quizizz tidak hanya membantu siswa meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris mereka, tetapi juga membangun budaya belajar mandiri yang penting untuk perkembangan akademis jangka panjang. Selain itu, kegiatan ini dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam mengimplementasikan teknologi informasi dalam

pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan keberhasilan ini, diharapkan integrasi teknologi dalam pendidikan akan terus berkembang dan memberikan dampak positif yang lebih luas di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- 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(5). <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1016>
- Heaven, J., Andrianti, S., Wahyuni, S., Prajnamitra, T., & Arifianto, Y. A. (2022). Pendampingan Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas Tinggi di SD Negeri Kepatihan Surakarta. *Real Coster : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 77–84. <https://doi.org/10.53547/realcoster.v5i2.175>
- Marpaung, S. (2021). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Bahasa Inggris*. 5(1), 43–48.
- Nova Anwar, V., Herlina, S., & Juandi, D. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dan Quizizz dalam Pembelajaran di SMPN 37 Pekanbaru. *Kanigara*, 3(1), 54–63. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v3i1.6864>
- Rosmiati, R. R. (2023). Pelatihan Penerapan Aplikasi Sistem Pembelajaran Daring untuk Guru di Sman 4 Palopo. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v3i1.3789>
- Sholeh, M., Hamzah, A., Basuki, U. J., & Susanto, FX. G. P. (2022). Pengembangan Soal Evaluasi Berbasis Game dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall. *JMM - Jurnal Masyarakat Merdeka*, 5(2). <https://doi.org/10.51213/jmm.v5i2.108>
- Sholeh, M., Susetyo, J., Hapsari, P., Jl Kalisahak, Y., & Balapan Yogyakarta, K. (2017). *Kelompok Guru Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Melalui Pendampingan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*.
- Sobri, M., Supian, Daud, S. M., & Vahlepi, S. (2022). Pelatihan Guru Agama Berbasis Literasi Digital Kependidikan Di Mts Al-Ihsaniyah Sarang Burung Muaro Jambi. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 204–214. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i3.160>
- Subarkah, P., Damayanti, W. R., & Permana, R. A. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Soal Ujian Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Wondershare Quiz Creator Bagi Guru. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(5). <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i5.10117>
- Usmeldi, U., Amini, R., & Darni, R. (2023). Pelatihan Pembuatan E-Modul Interaktif berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD dan SMP di Kapau

Kabupaten Agam. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(3), 614–622.
<https://doi.org/10.30653/jppm.v8i3.345>

Wahyuni, Y., & Sadiah, H. T. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Elearning Bagi DosenDosen di Sekolah Vokasi Universitas Pakuan. *Journal Community Service Consortium*, 2(2). <https://doi.org/10.37715/consortium.v2i2.3295>