



Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz di Pesantren Darul Azhar untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital

Rabiyatul Adawiyah¹, Indah Putri Santri²

^{1,2} PSDKU Universitas Syiah Kuala Gayo Lues, Indonesia

Email : rabiyatuladawiyah64@gmail.com¹; indahputrisantri0@gmail.com²

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut siswa untuk memiliki literasi digital yang baik. Namun, rendahnya minat siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran masih menjadi tantangan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui sosialisasi penggunaan aplikasi gamifikasi pembelajaran, Quizizz. Sosialisasi dilaksanakan kepada siswa pesantren darul azhar dengan pendekatan pelatihan interaktif menggunakan metode daring dan luring. Tahapan kegiatan meliputi observasi awal, penyampaian materi, praktik langsung, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz, serta meningkatnya minat mereka dalam mengintegrasikan teknologi digital untuk kegiatan pembelajaran dan organisasi. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membangun budaya digital yang produktif di kalangan siswa.

Kata kunci: Gamifikasi, Literasi Digital, Pesantren Darul Azhar, Quizizz.

Socialization of the Use of the Quizizz Application at Darul Azhar Islamic Boarding School to Improve Digital Literacy Skills

Abstract

The development of digital technology requires students to have good digital literacy. However, low student interest in utilizing technology for learning remains a challenge. This community service activity aims to improve students' digital literacy by promoting the use of the gamification learning application, Quizizz. The outreach was carried out with students at the Darul Azhar Islamic Boarding School using an interactive training approach using online and offline methods. The activity stages included initial observation, material delivery, hands-on practice, and evaluation. The results of the activity showed an increase in students' understanding of the use of Quizizz, as well as their increased interest in integrating digital technology into learning and organizational activities. This activity is expected to be the first step in building a productive digital culture among students.

Keywords: Gamification, Digital Literacy, Pesantren Darul Azhar, Quizizz.

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah cara individu dalam memperoleh, mengelola, dan menyebarkan informasi (Purwanti et al., 2022). siswa sebagai bagian dari generasi digital diharapkan memiliki kompetensi literasi digital yang mumpuni. Perubahan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu dinamis menuntut mahasiswa sebagai bagian dari generasi digital untuk tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga aktif dalam mengelola

informasi secara kritis dan produktif. Literasi digital menjadi salah satu kompetensi esensial abad ke-21 yang harus dimiliki mahasiswa agar mampu bersaing dan beradaptasi dengan dunia kerja dan masyarakat global (Buckingham, 2015). Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital di kalangan mahasiswa masih didominasi oleh aktivitas hiburan dan media sosial, bukan untuk pengembangan akademik (Riady, 2021). Salah satu pendekatan untuk meningkatkan literasi digital adalah dengan penerapan gamifikasi. Quizizz merupakan salah satu aplikasi berbasis gamifikasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman pengguna (Tusyani et al., 2022).

Literasi digital mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi berbasis teknologi secara efektif. Ng (2012) menyatakan bahwa literasi digital bukan hanya tentang kemampuan teknis menggunakan perangkat digital, tetapi juga melibatkan keterampilan berpikir kritis, etika digital, dan komunikasi kolaboratif dalam lingkungan daring. Sayangnya, hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa merupakan bagian dari "digital natives" (Prensky, 2001), tidak serta merta mereka memiliki tingkat literasi digital yang tinggi. Dalam praktiknya, penggunaan teknologi digital oleh mahasiswa lebih banyak digunakan untuk hiburan, media sosial, dan aktivitas konsumtif lainnya dibandingkan untuk pengembangan akademik (Riady, 2021; Kurniawan & Hasanah, 2021).

Tantangan ini diperkuat oleh hasil survei internal di pesantren Darul azharr yang menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa belum memahami bagaimana memanfaatkan aplikasi berbasis digital untuk menunjang proses belajar mereka. Padahal, dalam era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0, mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi digital yang tidak hanya sekadar mampu menggunakan teknologi, tetapi juga kreatif, kolaboratif, dan mampu menciptakan solusi berbasis teknologi (Gilster, 1997).

Salah satu pendekatan inovatif yang mulai banyak diterapkan dalam konteks pendidikan adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar (Hamari et al., 2014). Dalam dunia pendidikan, gamifikasi terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan mahasiswa karena memberikan tantangan, umpan balik langsung, dan penghargaan dalam proses belajar (Alshammari et al., 2017). Salah satu aplikasi gamifikasi yang populer dan mudah diakses oleh mahasiswa adalah Quizizz.

Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif berbasis kuis yang memungkinkan pengguna membuat, berbagi, dan mengikuti kuis dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan fitur seperti leaderboard, timer, dan feedback instan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dalam studi yang dilakukan oleh Fitriani dan Syahrul (2023), penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan mahasiswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Kegiatan sosialisasi ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada pemahaman filosofis dan pedagogis di balik penggunaan teknologi dalam pendidikan. Mahasiswa dilibatkan dalam proses refleksi kritis tentang peran teknologi dalam kehidupan akademik dan organisasi, serta didorong untuk mengembangkan konten pembelajaran mandiri berbasis Quizizz yang dapat digunakan dalam kegiatan UKMI. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan literasi digital secara teknis, tetapi juga membentuk budaya digital yang produktif dan kolaboratif di kalangan mahasiswa (Syukriady et al., 2023).

Selain meningkatkan kompetensi individu, penguatan literasi digital juga dapat memperkuat kualitas kegiatan organisasi. Dalam konteks integrasi aplikasi seperti Quizizz dapat digunakan dalam kegiatan mentoring, pelatihan dakwah, dan kajian keislaman berbasis digital. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Imran et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Learning Management System (LMS) dan aplikasi digital mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dengan memperhatikan berbagai aspek di atas, maka kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi Quizizz di pesantren Darul azhar menjadi sangat relevan dan strategis.

Kegiatan ini tidak hanya menjawab tantangan rendahnya literasi digital di kalangan siswa tetapi juga memberikan solusi nyata dalam bentuk penguatan kapasitas digital melalui pendekatan gamifikasi yang interaktif dan aplikatif. Harapannya, kegiatan ini dapat menjadi model pemberdayaan literasi digital yang dapat direplikasi di unit kegiatan siswa lainnya di lingkungan pesantren.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah sosialisasi dan pelatihan interaktif. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap utama: observasi awal, pelaksanaan sosialisasi, dan evaluasi (Assingkily, 2021). Pelatihan dilakukan secara luring dan daring. Peserta diajak mencoba langsung fitur Quizizz dan menyusun kuis berbasis tema akhlak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan diikuti oleh 25 siswa aktif. Sebelum kegiatan, 76% peserta belum pernah menggunakan aplikasi Quizizz. Setelah pelatihan, seluruh peserta dapat membuat dan menjalankan kuis mereka sendiri. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan skor rata-rata dari 52 menjadi 84 poin. Quizizz dinilai cocok digunakan dalam kegiatan organisasi maupun belajar.

Diskusi

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi melalui Quizizz dapat menjadi alat efektif dalam meningkatkan literasi digital. Sejalan dengan penelitian sebelumnya (Heckie et al., 2022), penggunaan aplikasi interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi penggunaan Quizizz berhasil meningkatkan literasi digital siswa pesantren Darul azhar. siswa menjadi lebih antusias dan percaya diri dalam memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Saran: pelatihan lanjutan dan integrasi Quizizz dalam sistem pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pesantren Darul azhar dan seluruh pengurus yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alshammari, S. H., Parkes, M., & Adlington, R. (2017). Using gamification to support learning English as a second language: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 31(7), 1-27.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Buckingham, D. (2015). Defining Digital Literacy—What do young people need to know about digital media?. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 10(Jubileumsnummer), 21-35.
- Chambers, R. (1997). *Whose Reality Counts?: Putting the First Last*. Intermediate Technology Publications.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Fitriani, Y., & Syahrul, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 89–97.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Heckie, D., Jati, P., & Mediatati, N. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 383–389.
- Imran, M. C., Nonci, J., Sulviana, S., Indahyanti, R., Mursidin, M., & Nurjannah, S. (2022). Penguatan Pembelajaran Mahasiswa Melalui Pelatihan Learning Management System. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1508–1511.
- Kurniawan, D. A., & Hasanah, U. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 12–19.
- McGill, I., Glenn, J. K., & Brockbank, A. (2014). *The action learning handbook: Powerful techniques for education, professional development, and training*. New York, NY: Routledge Falmer.
- Nazim, F., & Meera, V. (2017). Comparison of treatment of greywater using garbage and citrus enzymes. *International Journal of Innovative Research in Science, Engineering and Technology*, 6(4): 49–54.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy?. *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Purwanti, Y. G., Maruti, E. S., & Budyarti, S. (2022). Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan E-learning. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 231–240.
- Riady, Y. (2021). Gerakan Literasi Digital: Pelatihan Akses Internet Dan Komputer Bagi Guru di Kabupaten Karawang. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(3), 53–60.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). New York: Free Press.
- Syukriady, D., Ashar, A., Musbaing, M., Yuriatson, Y., & A, S. P. (2023). Penguatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Quizizz. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 3426–3439.
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil, J. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101–110.
- Yuksel, I. (2015). The role of renewables in meeting Turkey's energy demand. *Energy Sources Part A: Recovery, Utilization & Environmental Effects*, 31, 1915–1925.