Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan
e-ISSN 2774-3667
p-ISSN 2774-6194
Volume 5, Nomor 2, 2024
Hal. 54-64
https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v5i2.40293

MENGINTEGRASIKAN QUIZIZZ UNTUK MEMPEROLEH PENGALAMAN BELAJAR YANG MENYENANGKAN: PELATIHAN BAGI GURU BAHASA INGGRIS

Iis Sujarwati[1*], Dedi Sofyan[1], Marzon Efendi[1], Dahlia[1]
[1]Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia,
Korespondensi: iissujarwati@unib.ac.id

Submission: 16 Februari 2025; Revisi: 17 Maret 2025; Accepted: 15 April 2025

Kata Kunci:
Gamifikasi; Pelatihan; Teknologi; Quizizz

Abstrak

Teknologi dan pembelajaran kini tidak dapat dipisahkan. Kemajuan teknologi yang pesat seharusnya diimbangi dengan peningkatan keterampilan guru untuk mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Namun, analisis situasi di SMP Negeri 18 Bengkulu Tengah mengungkapkan bahwa guru masih perlu memanfaatkan teknologi secara penuh untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mengasyikkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membantu para pendidik dalam mengatasi tantangan tersebut. Program ini melibatkan pelatihan dan lokakarya yang difokuskan pada penggunaan aplikasi Quizizz, menggunakan pendekatan penelitian partisipatif berbasis masyarakat, dan pembelajaran layanan. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan diskusi kelompok terfokus (FGD). Hasil analisis data menunjukkan bahwa peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini secara signifikan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran. Sebagai kesimpulan, pelatihan ini sangat meningkatkan kemampuan guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan serupa dapat dilakukan secara konsisten dengan materi yang lebih luas untuk mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi

***Keywords*:**
Gamification; Training; Technology; Quizizz

Abstract

Technology and learning are now inseparable. The rapid advancement of technology should be met with an increase in teacher skills to integrate it into the learning process. However, a situation analysis at SMP Negeri 18 Bengkulu Tengah revealed that teachers still need to fully utilize technology to create compelling, interactive, and exciting learning experiences. This community service activity aims to assist educators in overcoming these challenges. The program involves training and workshops focused on using the Quizizz application, employing a community-based participatory research approach, and service learning. The evaluation of the activity, conducted through the distribution of questionnaires and focus group discussions (FGD), showed that participants strongly agreed that this activity significantly enhanced their knowledge and skills in using the Quizizz application for learning. The positive impact of the program on the participants' skills is evident as they are now more adept at integrating technology into the learning process. In conclusion, this training significantly improves teachers' ability to integrate technology into learning. Therefore, similar activities can be consistently conducted with a broader range of materials to support the transformation of technology-based learning.

Copyright (c) 2025 Iis Sujarwati, Dedi Sofyan, Marzon Efendi, Dahlia
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi akhir-akhir ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Munculnya teknologi komputer

berkecepatan tinggi telah membawa perubahan signifikan dalam sistem pendidikan, lingkungan sekolah, kebiasaan belajar, dan pendekatan pengajaran (Polat, 2023). Perkembangan revolusioner ini telah menarik perhatian para peneliti dan guru bahasa Inggris yang secara aktif berupaya menciptakan lingkungan belajar yang menstimulasi dan menyenangkan bagi siswanya dengan mengintegrasikan teknologi di dalam kelas. Dengan melakukan hal ini, mereka bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Jelas bahwa teknologi telah menjadi bagian integral dari pendidikan modern, dan mereka yang gagal memanfaatkannya berisiko tertinggal dalam memberikan pendidikan terbaik kepada siswanya.

Proses pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama Negeri 18 (SMPN 18) Bengkulu Tengah ditengarai masih jauh dari kata efektif dalam hal penggunaan tekonologi. Hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru Bahasa Inggris menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pengajaran belum dilakukan secara maksimal. Hal ini karena kurangnya pengetahuan guru tentang teknik-teknik pengajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi. Berikut adalah potret kegiatan belajar di kelas Bahasa Inggris.

Terdapat kekhawatiran mengenai efektivitas pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama Negeri 18 (SMPN 18) di Bengkulu Tengah, karena terlihat bahwa teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal. Setelah mengamati dan mewawancarai salah satu guru Bahasa Inggris, ditemukan bahwa teknik pengajaran berbasis teknologi belum dimanfaatkan secara optimal karena kurangnya pengetahuan guru tentang cara memanfaatkan teknologi untuk pengajaran Bahasa Inggris. Berikut ini adalah deskripsi kegiatan yang berlangsung selama kelas bahasa Inggris.

Gambar1. Situasi Pembelajaran di Kelas Bahasa Inggris

Gambar2. Integrasi Teknologi dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris

Kedua gambar di atas memberikan visualisasi yang jelas bahwa proses pembelajaran yang terjadi di kelas belum mencapai kata efektif dan menyenangkan. Siswa terlihat pasif dan tidak bersemangat. Menurut guru, beberapa hal yang mungkin menjadi penyebab dari situasi tersebut adalah (1) Pelajaran Bahasa Inggris dianggap sebagai Pelajaran yang paling sulit karena cara pengucapan dan penulisannya yang berbeda, (2) minimnya media ajar yang digunakan oleh guru. Selain itu, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, serta menggunakan lembar kerja (paper-pen) dalam melakukan asesmen. Hal-hal tersebut menjadi penyebab rendahnya motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris yang kemudian berdampak pada hasil belajar yang rendah.Meski demikian, guru masih belum menemukan cara yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Berdasarkan analisis situasi yang di atas, mitra mempunyai permasalahan yang signifikan dalam mata pelajaran bahasa Inggris, khususnya kurangnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat akan memberikan solusi mutakhir terhadap permasalahan tersebut melalui integrasi teknologi dalam proses pengajaran. Hal ini akan dicapai melalui pembekalan pengetahuan dan pelatihan ketat tentang gamifikasi menggunakan aplikasi quizizz. Teknik ini dirasa cocok untuk anak sekolah menengah yang biasanya menyukai permainan.

Dalam dunia yang sangat kompetitif saat ini, penting untuk tetap menjadi yang terdepan, dan salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah melalui pelatihan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pelatihan dapat meningkatkan kinerja dan kualitas kerja secara signifikan (Sendawula et al., 2018; Sharma & Taneja, 2018). Oleh karena itu, sebagai bagian dari rencana strategis untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru, tim pelaksana pengabdian akan memberikan pelatihan kepada mitra. Program pelatihan ini dirancang untuk membekali individu atau kelompok guru dengan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang diperlukan. Menurut Yimam (2022), pelatihan merupakan suatu proses berkelanjutan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kinerja seseorang. Melalui program pelatihan ini, tim pealkasana kegiatan bertujuan agar para guru dapat bekerja lebih baik dan memberikan pendidikan berkualitas tinggi kepada siswanya.

Gamifikasi adalah sebuah istilah yang digunakan oleh Nick Pelling pada tahun 2003 (Govindarajan, 2021) dimana elemen game disematkan dalam kegiatan pembelajaran, misalnya belajar bahasa Inggris. Sehingga siswa mempelajari Bahasa Inggris layaknya sedang bermain game. Kemunculan dan penggunaan gamifikasi dalam belajar Bahasa Inggris ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pemerolehan Bahasa asing. Dengan demikian, siswa akan merasa nyaman dan senang saat harus mempelajari Bahasa yang bukan sebagai Bahasa sehari-harinya.

Telah banyak para peneliti mencoba mengungkap efektivitas penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar (Chen & Hsu, 2020; Franco, 2022; Legaki et al., 2020). Baru-baru ini Polat (2023) melakukan sebuah penelitian meta analisis dari artikel-artikel yang terbit pada tahun 2013-2018 pada jurnal internasional terkait dengan keuntungan penggunaan gamifikasi dalam bidang Pendidikan. Hasil penelitiannya menemukan bahwa gamifikasi menjadi sebuah strategi belajar yang berguna bagi siswa (48 artikel), dan meningkatkan motivasi belajar siswa (41 artikel) (Polat, 2023, p. 384). Selain itu, dikatakan oleh Krath et al. (2021) beberapa kelebihan dari gamifikasi adalah: (1) dapat mengilustrasikan tujuan dan relevansinya, (2) mendorong pengguna melalui jalur yang dipandu, (3) memberikan umpan balik langsung kepada pengguna, (4) memperkuat kebaikan kinerja, (5) menyederhanakan konten untuk tugas-tugas yang dapat dikelola. Oleh karena itu dapat diindikaiskan bahwa penggunaan teknik gamifikasi oleh guru Bahasa Inggris dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi belajar dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Quizizz adalah aplikasi e-learning canggih yang menawarkan alat berbasis permainan untuk membantu guru dan siswa membuat dan menggunakan kuis secara efektif. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, guru dapat mengembangkan kuis mereka sendiri atau menggunakan kuis guru lain, menjadikannya platform serbaguna untuk semua jenis mata pelajaran, termasuk bahasa Inggris. Quizizz dirancang untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi guru dan siswa dimana hal ini sangatlah penting karena akan berdampak pada kualitas pembelajaran dan hasil belajar (Saud et al., 2022; Zhao, 2019).

Guru dapat mendistribusikan kuis kepada siswanya menggunakan kode unik, sehingga memudahkan pelaksanaan kuis selama pembelajaran online sinkron atau menggunakannya untuk pekerjaan rumah selama pembelajaran asinkron. Fitur kompetisi langsung Quizizz juga menambahkan unsur kesenangan dan interaktivitas dalam pembelajaran online. Dengan papan peringkat yang menampilkan tingkat kinerja mereka dibandingkan pemain lain, siswa dan guru dapat menikmati persaingan yang sehat, meningkatkan taruhan, dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Setelah menyelesaikan kuis, siswa menerima umpan balik langsung mengenai kinerja mereka, memungkinkan mereka meninjau jawaban mereka dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Guru dapat melihat laporan hasil siswa dalam spreadsheet, yang memberi mereka pemahaman yang jelas tentang kinerja individu dan kolektif, memungkinkan mereka menganalisis tren dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan atau klarifikasi. Dengan memfasilitasi keterlibatan dan motivasi yang lebih baik dalam pengajaran bahasa Inggris online, Quizizz adalah alat penting bagi guru yang ingin menjadikan pembelajaran menyenangkan, interaktif, dan efektif (Inayati & Waloyo, 2022).

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan 20 orang guru bahasa Inggris SMP se-Kabupaten Bengkulu Tengah. Kegiatan ini akan memanfaatkan dua pendekatan yang efektif, *community-based participatory research* (CBPR) dan *service learning* (SL). Menurut Marrone et al. (2022), CBPR merupakan pendekatan yang menekankan kemitraan antara peneliti akademis dan anggota masyarakat. Untuk menerapkan pendekatan CBPR, langkah-langkah berikut akan diambil:

Pertama, tim kegiatan PkM akan mengawali komunikasi dengan mitra untuk mendapatkan wawasan mengenai permasalahan utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. *Kedua*, tim PkM dan mitra akan berkolaborasi untuk menentukan prioritas permasalahan yang ada. *Ketiga*, mereka akan bekerja sama untuk mengembangkan rancangan kegiatan yang disesuaikan untuk mengatasi permasalahan yang teridentifikasi. *Keempat*, mereka akan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran dalam bentuk gamifikasi, yang akan mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan di antara peserta didik. *Terakhir*, pengetahuan yang diperoleh akan disebarluaskan melalui kegiatan pelatihan untuk meningkatkan kesadaran dan mendorong pembelajaran.

Sementara itu, pendekatan SL digunakan untuk melengkapi proses kegiatan PkM dengan melibatkan mahasiswa. Menurut Resch & Schrittesser (2023) *Service Learning* adalah metode pengajaran efektif yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian yang terorganisir untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sambil merefleksikan pengalaman kelas untuk memperoleh pemahaman pengetahuan yang lebih dalam. Berkaitan dengan hal tersebut, tim PkM akan melibatkan mahasiswa dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan gamifikasi. Para siswa ini memiliki segudang pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan *quizizz*, yang diperoleh dalam mata kuliah *Teaching English for Young Learners*, yang diampu oleh ketua tim pengusul. Selain untuk mengembangkan dan menerapkan keterampilan mahasiswa, keikutsertaan mahasiswa dalam kegiatan tersebut diharapkan dapat menunjang program MBKM yang dilaksanakan oleh Universitas.

Kegiatan PkM ini secara umum akan dilaksanakan dalam tiga tahapan utama, yaitu: Persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Gambar 3. Tahapan kegiatan PkM

1. Tahap Persiapan;
   Dalam tahap ini, tim pengusul melakukan analisis situasi dan identifikasi masalah yang dihadapi oleh mitra serta memperoleh izin melaksanakan kegiatan sebagai solusi masalah yang ditemukan.
2. Tahap Pelaksanaan;
   Pada tahap ini, tim bersama mahasiswa yang terlibat akan memberikan pengetahuan tentang pentingnya Bahasa Inggris dan bagaimana menggunakan teknik gamifikasi dalam pembelajaran. Tahap ini dikemas dalam bentuk ceramah, pelatihan, dan diskusi.
3. Tahap Evaluasi;
   Evaluasi ini akan terdiri dari 2 hal utama yaitu: evaluasi kegiatan PkM dan evaluasi kebermanfaatan ipteks yang diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Kegiatan dilakukan pada Hari Rabu, 08 Agustus 2024 secara daring melalui aplikasi zoom.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, tim menyampaikan materi dalam bentuk ceramah yang diikuti oleh workshop pembuatan soal menggunakan quizizz. Materi yang disampaikan terdiri dari dua topik utama yaitu, 1) Pentingnya gamifikasi dan 2) Quizizz.

Gambar 4. Penyampaian materi 1

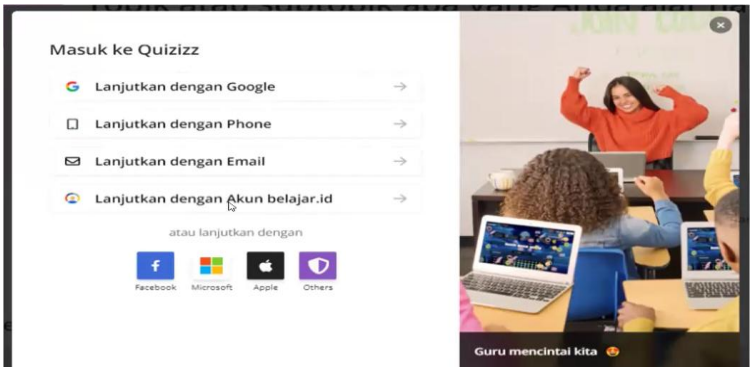
Materi 1 berisi tentang bagaimana peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Para peserta pelatihan memperoleh pengetahuan dan pemahaman bahwa siswa Sekolah Menengah Pertama termasuk dalam golongan pebelajar muda (*young learners*). Menurut Putri (2018) mengajar siswa pada usia muda membutuhkan usaha yang lebih keras agar mereka mampu memahami materi yang disampaikan. Selian itu, (Oktavia et al., 2022)menegaskan bahwa motivasi siswa menjadi faktor utama keberhasilan proses pembelajaran bahasa Inggris pada kalangan pebelajar usia muda. Dengan demikian, guru harus mampu menciptakan suasana belajar dan media pembelajaran yang menyenangkan, misalnya menggunakan gamifikasi. Karena gamifikasi, dalam hasil penelitian (Thanh Thuy & Quoc Hung, 2021) terbukti mampu meningkatkan motivasi, kesadaran, dan juga keterlibatan siswa dalam belajar. Selian itu, penggunaan gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Karamert & Kuyumcu Vardar, 2021).

Pada materi kedua, tim pelaksana kegiatan menyampaikan tentang aplikasi quizizz serta cara menggunakannya.

Gambar 5. Penyampaian materi 2

Quizizz adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang dapat mengahadirkan multipemain di dalam ruang kelas sehingga kegiatan belajar dan latihan menjadi interaktif dan menyenagkan (Zhao, 2019). Apliaksi ini dapat digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi ajar dengan lebih interaktif dan juga menarik. Selain itu, guru dapat merancang soal dan latihan bagi siswa dalam 8 cara yang berbeda yaitu: mengisi titik-titik, pilihan ganda, polling, pertanyaan terbuka, menggambar, menjawab dengan suara, menjawab dengan video, dan *slides*. Guru dapat menyesuaikan kebututuhan dan karakteristik materi yang diajarkan.

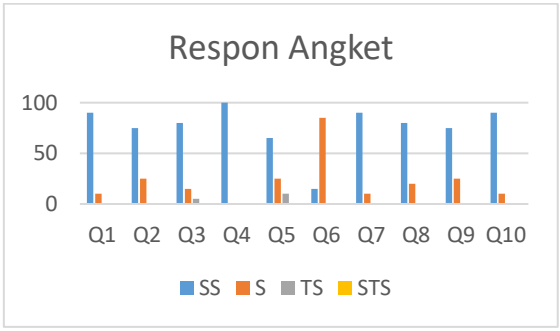
Pada bagian akhir materi, para guru diberikan contoh dan praktik langsung bagaimana merancang materi dan juga latihan di platform tersebut. Pemberian contoh dilakukan dari mulai tahap awal yaitu pendaftaran akun hingga *creating assignment*. Pada bagian ini, para peserta terlihat sangat antusias dalam menyimak. Beberapa bahkan bertanya langsung di sela-sela penjelasan yang diberikan. Salah satu peserta kegiatan ternyata berasa dari bidang studi non-bahasa Inggris, yaitu matematika. Guru tersebut menanyakan terkait pembuatan rumus secara langsung di dalam aplikasi quizizz. Pemateri memberikan penjelasan dan cara menymatkan rumus.



Gambar 6. Proses masuk/pembuatan akun

Gambar 6. Pemberian contoh penggunaan Quizizz

Tahap akhir dari pengabdian Masyarakat ini adalah evaluasi. Tahap ini digunakan untuk mengetahui efektivitas kegiatan. Para pelaksana kegiatan menggunakan angket untuk mengumpulkan data. Terdapat sepuluh pertanyaan/pernyataan yang diukur dengan menggunakan skala likert "SS/sangat setuju" samapai dengan "STS/sangat tidak setuju". Hasil yang diperoleh dapat dilihat seperti tampak di bawah ini.



Gambar 7. Hasil pengisian angket oleh peserta

Pernyatan pertama adalah terkait dengan kesesuaian materi. Sebanyak 90% peserta menjawab sangat setuju. Hal ini membuktikan bahwa materi-materi yang disampaikan pada kegiatan pengabdian Masyarakat relevan dengan kebutuhan para guru. Seperti yang diketahui, saat ini aplikasi quizizz telah terintegrasi di dalam akun belajar.id yang memang semestinya dimiliki oleh semua guru bidang studi di sekolah. Sehingga kemudian, pada pernyataan kedua, peserta menjawab sangat setuju dan setuju pada tingkat persentase 75% dan 25%. Jawaban tersebut diberikan untuk merespon pernyataan "kegiatan PKM yang dilaksanakan sesuai dengan harapan peserta".

Sebanyak 80%, 15%, dan 5% peserta memberikan respon sangat setuju, setuju dan tidak setuju pada pernyataan "cara menyampikan materi sangat menarik". Namun demikian, para peserta sangat setuju bahwa pemateri menjelaskan seluruh materinya dengan detail dan komprehensif. Hal ini terbukti dari respon yang diberikan pada item angket yang ke-4, dimana hasilnya 100% sangat setuju dan juga item no.6 terkait keterlibatan dan interaksi seluruh anggota PKM dengan para peserta yang memperoleh jawaban 85% setuju.

Pada item no.5 yang berhubungan dengan kesesuaian waktu yang digunakan dalam melaksanakan PKM, hanya 65% peserta yang menjawab sanat setuju. Sedangkan 25% setuju dan 10% tidak setuju. Hal ini dimungkinkan terjadi karena keterbatasan waktu yang ada saat pelaksanaan kegiatan yang hanya berlangsung selama kurang lebih 120 menit. Meskipun demikian, pada pertanyaan no.7 tentang "setiap pertanyaan/permasalahan yang disampaikan dapat dijawab dengan baik oleh narasumber" mendapat respon sebnayak 90% dan 10% sangat setuju dan setuju.

Tiga pertanyaan terakhir, yaitu item no.8, 9, 10 digunakan untuk menghimpun informasi apakah kegiatan pelatihan mampu memberikan manfaat langsung, meningkatkan pengetahuan, dan kepuasan pelaksanaan kegiatan secara umum. Pada pernyataan-pernyataan tersebut, mayoritas para peserta menjawab sangat setuju.

Selain angket, untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan PKM digunakan teknik FGD (*focused group discussion*). Pada sesi FGD, para guru diberikan keleluasan memberikan respon terhadap pelaksanaan kegiatan dan materi yang diberikan. Mayoritas menyampaikan bahwa seluruh rangkaian kegiatan sangatlah bermanfaat bagi para guru untuk mendukung implementasi kurikulum Merdeka.

> "saya merasa sangat beruntung mengikuti kegiatan ini. Karena memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang bagaimana mengintegrasikan tekonologi dalam proses pembelajaran" (T1)
>
> "Setelah mendengarkan pemaparan dari para narasumber, saya merasa tercerahkan sekali terkait penggunaan quizizz di dalam kelas" (T2)
>
> "saya pribadi merasa bersyukur dengan adanya kegiatan ini, karena kami dari sekolah pedalaman, jarang yang mau berbagi ilmu dan memberikan pencerahan. Sehingga kami bisa lebih *up to date*" (T3)

Respons yang dikumpulkan dari para peserta mengungkapkan bukti kuat bahwa sesi pelatihan dan kegiatan lokakarya memainkan peran penting dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan efektivitas guru secara keseluruhan di kelas. Kesimpulan ini sejalan dengan temuan mendalam dari Pawartani dan Suciptaningsih (2024), yang menekankan bahwa program pelatihan yang terstruktur dengan cermat dan dirancang dengan saksama, ditambah dengan lokakarya yang ditargetkan, bertindak sebagai katalisator yang kuat untuk membina kompetensi guru. Selanjutnya disebutkan oleh Mebert et al. (2020) bahwa proses pembelajaran yang direncanakan dengan baik ini tidak hanya membangun pengetahuan dasar tetapi juga membekali pendidik dengan strategi praktis dan metode pengajaran inovatif yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Singkatnya, memprioritaskan pelatihan dan lokakarya terstruktur sangat penting untuk menumbuhkan suasana belajar yang hidup dan produktif, yang pada akhirnya membantu para pendidik dan siswa.

Lebih jauh, sejumlah besar penelitian pendukung (Alim Muin et al., 2023; Dwi Prabowo et al., 2024; Sujarwati et al., 2023; Suripah et al., 2023) memperkuat perspektif pentingnya pelatihan bagi guru. Studi komprehensif mereka menggambarkan bahwa partisipasi dalam inisiatif PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat)—terutama melalui beragam sesi pelatihan interaktif dan format

lokakarya yang dinamis—tidak hanya memperdalam pengetahuan dan keterampilan pendidik, tetapi juga secara signifikan meningkatkan antusiasme dan keterlibatan mereka dalam keseluruhan proses pembelajaran. Inisiatif-inisiatif ini menumbuhkan lingkungan kolaboratif yang memotivasi pendidik untuk berpartisipasi secara aktif, berbagi pengalaman, dan menerapkan strategi pengajaran yang inovatif, yang pada akhirnya berkontribusi pada lanskap pendidikan yang lebih dinamis.

Temuan ini menyoroti peran penting pengembangan profesional berkelanjutan dalam pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa inisiatif semacam itu tidak hanya meningkatkan praktik pengajaran tetapi juga berkontribusi pada pembentukan lingkungan belajar yang dinamis. Dengan berinvestasi dalam pengembangan profesional, lembaga pendidikan dapat mempromosikan pengajaran yang efektif, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa dan suasana kelas yang menarik.

KESIMPULAN

Dengan melihat hasil pelaksanaan kegiatan dan juga permasalahan yang dihadapi oleh mitra maka dapat disimpulkan beberapa hal.

1. Peserta kegiatan PKM yang terdiri dari para guru bidang studi di SMP Negeri 18 Bengkulu Tengah dan sekitarnya menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disampiakan oleh narasumber mampu meningktakan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi quizizz.
2. Permaslahan mitra terkait pengintegrasian teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar telah terselesaikan melalui kegiatan ini.

Meskipun secara umum kegiatan PKM ini telah terlaksana dengan baik, namun terdapat beberapa kelemahan di dalamnya. Misalnya, peserta yang terlibat hanya 20 orang. Selain itu, kegiatan ini dilaksanakan secara daring. Oleh sebab itu disarankan kepada pelkasana kegiatan berikutnya dapat menambah jangakauan peserta dan juga melaksanakannya secara luring agar dampak manfaat yang dberikan bisa lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Program Studi S2 Pendidikan Bahasa Ingris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu yang mendanai kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alim Muin, A., Hafiz, A., Karyadiputra, E., Yusa rahman, F., Pratama, S., & Setiawan, A. (2023). Pelatihan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran di SDN Tabing Rimbah 2. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(2), 193–198. https://doi.org/10.52072/abdine.v3i2.603

Chen, Y.-L., & Hsu, C.-C. (2020). Self-regulated mobile game-based English learning in a virtual reality environment. *Computers & Education*, *154*, 103910. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103910

Dwi Prabowo, Sundaro, H., & Ayu Permatasari AR, R. (2024). Pelatihan pemprograman python tingkat dasar untuk pemetaan wilayah di SMA Ksatrian 02 Semarang. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(1), 114–119. https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.752

Franco, C. de P. (2022). Gamification in a textbook for Brazilian learners of English. *BELT - Brazilian English Language Teaching Journal*, *13*(1), e41062. https://doi.org/10.15448/2178-3640.2022.1.41062

Govindarajan, R. (2021). Exploiting gamification and interactive activities to achieve better students' engagement in ELT classes. *Arab World English Journal*, *2*, 238–251. https://doi.org/10.24093/awej/MEC2.17

Inayati, N., & Waloyo, A. A. (2022). The influence of Quizziz online gamification on learning engagement and outcomes in online English language teaching. *Journal on English as a Foreign Language*, *12*(2), 249–271. https://doi.org/10.23971/jefl.v12i2.3546

Karamert, Ö., & Kuyumcu Vardar, A. (2021). The effect of gamification on young mathematics learners' achievements and attitudes. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, *4*(2), 96–114. https://doi.org/10.31681/jetol.904704

Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, *125*, 106963. https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963

Legaki, N.-Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human-Computer Studies*, *144*, 102496. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496

Marrone, N. L., Nieman, C. L., & Coco, L. (2022). Community-based participatory research and human-centered design principles to advance hearing health equity. *Ear and Hearing*, *43*(Supplement 1). https://doi.org/10.1097/AUD.0000000000001183

Mebert, L., Barnes, R., Dalley, J., Gawarecki, L., Ghazi-Nezami, F., Shafer, G., Slater, J., & Yezbick, E. (2020). Fostering student engagement through a real-world, collaborative project across disciplines and institutions. *Higher Education Pedagogies*, *5*(1), 30–51. https://doi.org/10.1080/23752696.2020.1750306

Oktavia, D., Mukminin, A., Fridiyanto, Hadiyanto, Marzulina, L., Harto, K., Erlina, D., & Holandyah, M. (2022). Challenges and strategies used by English teachers in teaching English language skills to young learners. *Theory and Practice in Language Studies*, *12*(2), 382–387. https://doi.org/10.17507/tpls.1202.22

Pawartani, T., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan kompetensi guru untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(3), 2182–2191. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3478

Polat, E. (2023). Gamification implementation for educational purposes: a scoping review (2013-2018). *Educational Technology Quarterly*, *2023*(3), 367–400. https://doi.org/10.55056/etq.589

Putri, A. R. (2018). Improving young learners' listening skills by using Nursery rhyme songs. *Journal of English Teaching and Learning Issues*, *1*(2). https://doi.org/10.21043/jetli.v1i2.3843

Resch, K., & Schrittesser, I. (2023). Using the service-learning approach to bridge the gap between theory and practice in teacher education. *International Journal of Inclusive Education*, *27*(10), 1118–1132. https://doi.org/10.1080/13603116.2021.1882053

Saud, S., Aeni, N., & Azizah, L. (2022). Leveraging Bamboozle and Quizizz to engage EFL students in online classes. *International Journal of Language Education*, *6*(2). https://doi.org/10.26858/ijole.v6i2.24301

Sendawula, K., Nakyejwe Kimuli, S., Bananuka, J., & Najjemba Muganga, G. (2018). Training, employee engagement, and employee performance: Evidence from Uganda's health sector. *Cogent Business and Management*, *5*(1), 1–12. https://doi.org/10.1080/23311975.2018.1470891

Sharma, S., & Taneja, M. (2018). The effect of training on employee performance. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, *7*(4), 6–13. https://doi.org/10.36555/almana.v4i3.1477

Sujarwati, I., Harahap, A., & Sofyan, D. (2023). Pelatihan pemberian umpan balik korektif dimediasi komputer bagi guru Bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan, 3(2), 155–170. https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v3i2.26648*

Suripah, S., Abdurrahman, A., Firdaus, F., Widiati, I., Istikomah, E., & Habibah, U. (2023). Pelatihan dan workshop penulisan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi guru. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(2), 186–193. https://doi.org/10.59395/altifani.v3i2.349

Thanh Thuy, N. T., & Quoc Hung, L. N. (2021). Teachers' perceptions of using gamification apps in teaching speaking skills to EFL young learners. *International Journal of Science and Management Studies (IJSMS)*, 81–97. https://doi.org/10.51386/25815946/ijsms-v4i5p108

Yimam, M. H. (2022). Impact of training on employees performance: A case study of Bahir Dar university, Ethiopia. *Cogent Education*, *9*(1). https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2107301

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, *8*(1), 37. https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37