

PENGUATAN LITERASI DIGITAL CALON GURU SD/MI MELALUI WORKSHOP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZZZ

Maimun^{1*}, Bahtiar¹, Zuhripatul Jannah¹, Ibrahim²

¹Universitas Islam Negeri Mataram

²PGSD FKIP Universitas Mataram

*Email: maimunzubzir@uinmataram.ac.id

Naskah diterima: 26-09-2025, disetujui: 20-11-2025, diterbitkan: 22-11-2025

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v8i4.10297>

Abstrak - Perkembangan teknologi digital menuntut calon guru SD/MI memiliki literasi digital yang memadai agar mampu merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar calon guru masih mengalami keterbatasan dalam menguasai media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital calon guru SD/MI melalui workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz, khususnya pemanfaatan fitur *lesson*. Kegiatan dilaksanakan pada 2 September 2025 di Kampus UIN Mataram dengan melibatkan calon guru PGMI FTK sebagai subjek. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) dengan tahapan persiapan, pelaksanaan workshop, pendampingan, serta evaluasi melalui observasi dan angket respon peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman, keterampilan, dan motivasi calon guru dalam mengintegrasikan media interaktif ke dalam praktik pembelajaran. Respon peserta juga menggambarkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap materi, metode penyampaian, serta relevansi kegiatan dengan kebutuhan mereka. Temuan ini menegaskan urgensi pelaksanaan pelatihan berkelanjutan untuk mempersiapkan calon guru menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 serta memperkuat kompetensi digital sebagai bekal profesionalitas mereka di masa depan.

Kata kunci: Literasi Digital, Media Pembelajaran Interaktif, Quizizz, Kompetensi Pedagogik

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan dasar. Guru dituntut untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga memiliki kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Kurniawan dan Oktiningrum (2025), transformasi digital di bidang pendidikan menuntut calon guru memiliki literasi digital yang memadai sejak masa perkuliahan. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan menciptakan konten berbasis teknologi secara efektif. Kemampuan ini menjadi pondasi penting bagi guru dalam menghadapi peserta didik generasi digital native. Apabila literasi digital calon guru lemah, maka kualitas pembelajaran di kelas juga akan terhambat. Hal

ini yang menegaskan perlunya kegiatan pengabdian yang berfokus pada penguatan literasi digital bagi calon guru.

Dalam konteks calon guru SD/MI, literasi digital memiliki urgensi yang lebih besar. Guru di tingkat dasar tidak hanya menjadi fasilitator pembelajaran, tetapi juga pembentuk karakter siswa dalam memanfaatkan teknologi secara bijak. Hasil penelitian Ibrahim et al. (2024) menunjukkan bahwa calon guru cenderung masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum optimal dalam mengintegrasikan aplikasi interaktif berbasis digital. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang berbasis teknologi dengan praktik di lapangan. Padahal, menurut Ibrahim & Suranti (2024), pemanfaatan media interaktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara signifikan. Oleh

karena itu, penguatan literasi digital calon guru melalui pendekatan praktis berupa workshop berbasis aplikasi menjadi sangat penting.

Salah satu media interaktif yang relevan untuk digunakan adalah Quizizz. Aplikasi ini memberikan ruang bagi guru dan siswa untuk berinteraksi secara menyenangkan dalam proses evaluasi maupun penguatan materi. Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Kartika et al. (2024) menegaskan bahwa Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 75% dalam pembelajaran daring maupun luring. Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat dirancang kreatif sesuai kebutuhan. Kelebihan ini menjadikan Quizizz sebagai alternatif solusi dalam mengatasi keterbatasan media ajar digital di sekolah dasar. Dengan demikian, workshop pengembangan media berbasis Quizizz bagi calon guru SD/MI sangat strategis dalam mendukung peningkatan literasi digital mereka.

Kegiatan workshop bukan hanya memberikan pengetahuan teknis, melainkan juga membentuk keterampilan praktis yang langsung dapat diterapkan. Menurut Ibrahim et al. (2024), pelatihan berbasis praktik lapangan lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa dibandingkan dengan pembelajaran teoretis semata. Hal ini sejalan dengan temuan Syarifuddin et al. (2024) yang menyebutkan bahwa kegiatan pengabdian berbasis workshop mampu menumbuhkan pengalaman nyata bagi calon guru, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap pentingnya media digital. Dengan pendekatan demikian, mahasiswa calon guru SD/MI tidak sekadar mengetahui konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikan teknologi pembelajaran. Dampak ini tentu mendukung kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja yang semakin menuntut penguasaan digital.

Keterbatasan fasilitas dan minimnya pengalaman praktik sering menjadi kendala

utama dalam penguasaan literasi digital. Beberapa mahasiswa calon guru SD/MI masih menganggap teknologi sebagai hal yang sulit dan rumit untuk diterapkan dalam kelas (Syazali et al., 2025). Padahal, jika diberikan pelatihan secara sistematis, mereka dapat menguasai media pembelajaran interaktif dengan lebih cepat. Workshop berbasis Quizizz memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar secara langsung, mencoba, dan mengevaluasi hasil karyanya sendiri. Menurut penelitian Fitriani dan Bahtiar et al. (2024), pengalaman langsung dalam workshop meningkatkan kepercayaan diri calon guru dalam menggunakan teknologi. Hal ini membuktikan bahwa penguatan literasi digital memerlukan pendekatan partisipatif dan berbasis pengalaman.

Selain memberikan keterampilan praktis, workshop ini juga mendukung tercapainya kompetensi pedagogik calon guru. Kompetensi pedagogik menuntut guru mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Rahayuningsih & Muhtar (2022) menegaskan bahwa literasi digital merupakan bagian integral dari kompetensi pedagogik calon guru di era abad ke-21. Tanpa penguasaan media digital, guru akan kesulitan dalam mengadaptasi strategi pembelajaran inovatif. Workshop berbasis Quizizz memungkinkan mahasiswa untuk merancang soal interaktif yang menyesuaikan kebutuhan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperkuat literasi digital, tetapi juga meningkatkan kualitas pedagogik calon guru.

Urgensi kegiatan pengabdian masyarakat ini semakin relevan dengan adanya tuntutan Kampus Berdampak. Program ini mendorong mahasiswa untuk memperoleh pengalaman langsung dalam dunia pendidikan yang nyata, termasuk dalam pemanfaatan teknologi. Kampus Berdampak membuka ruang bagi

mahasiswa untuk memperluas wawasan sekaligus mengasah keterampilan praktis. Workshop pengembangan media berbasis Quizizz dapat diposisikan sebagai salah satu wujud implementasi nyata dari semangat Kampus Berdampak. Hal ini karena mahasiswa tidak hanya mendapatkan teori dari dosen, tetapi juga mengalami proses belajar aktif yang berbasis praktik. Dengan demikian, kegiatan ini mendukung kebijakan nasional sekaligus menjawab kebutuhan lapangan.

Kegiatan pengabdian ini juga memiliki dimensi keberlanjutan, karena media interaktif yang dikembangkan dapat terus digunakan oleh mahasiswa bahkan setelah workshop selesai. Menurut Putri et al. (2025), salah satu indikator keberhasilan kegiatan pengabdian adalah adanya produk atau keterampilan yang berkelanjutan. Workshop berbasis Quizizz memberikan bekal jangka panjang bagi mahasiswa untuk terus berinovasi dalam pembelajaran. Dengan bekal tersebut, calon guru diharapkan mampu menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 secara lebih percaya diri. Dampak ini tidak hanya dirasakan oleh mahasiswa, tetapi juga berimplikasi positif pada peserta didik di sekolah dasar.

Secara lebih luas, kegiatan pengabdian masyarakat ini juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dasar. Guru yang memiliki literasi digital tinggi akan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Menurut Azhar et al. (2024), integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan capaian akademik sekaligus keterampilan sosial siswa. Dengan melibatkan calon guru dalam workshop pengembangan media, diharapkan tercipta multiplier effect bagi dunia pendidikan dasar di masa depan. Penguatan literasi digital melalui pengabdian ini menjadi langkah strategis dalam

menyiapkan guru profesional yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat berupa workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz bagi calon guru SD/MI memiliki urgensi dan relevansi yang tinggi. Permasalahan rendahnya literasi digital mahasiswa calon guru dapat diatasi melalui pendekatan partisipatif, aplikatif, dan berorientasi pada praktik nyata. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga berdampak pada penguatan kompetensi pedagogik dan kesiapan profesional mereka. Berdasarkan berbagai kajian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa workshop berbasis Quizizz merupakan strategi yang efektif dalam mendukung transformasi digital pendidikan. Oleh karena itu, artikel ini menyajikan hasil pengabdian masyarakat yang menekankan pada upaya penguatan literasi digital calon guru SD/MI sebagai bekal penting dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan partisipasi aktif peserta dalam setiap tahapan pelaksanaan. Melalui PAR, proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dilakukan secara kolaboratif sehingga hasilnya lebih kontekstual, aplikatif, dan dapat memberikan solusi nyata terhadap permasalahan literasi digital calon guru. Subjek dalam kegiatan ini adalah mahasiswa calon guru program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), UIN Mataram. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 2 September 2025 bertempat di Kampus UIN Mataram, dengan fokus pada workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz, khususnya pemanfaatan fitur *Lesson*.

Pelaksanaan workshop dirancang dalam siklus PAR yang meliputi tahap identifikasi kebutuhan peserta, pelaksanaan pelatihan, observasi keterlibatan peserta, serta refleksi dan evaluasi terhadap hasil kegiatan. Workshop diawali dengan pemaparan urgensi literasi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan Quizizz Lesson oleh fasilitator. Selanjutnya, peserta melakukan praktik langsung menyusun *Lesson* sesuai tema pembelajaran SD/MI dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia. Hasil praktik peserta dipresentasikan di hadapan rekan dan fasilitator, untuk kemudian mendapatkan umpan balik serta melakukan revisi produk. Pendekatan ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam merancang media pembelajaran digital.

Pengumpulan data dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu observasi dan angket respons peserta. Observasi dilakukan secara sistematis oleh tim pengabdian dengan menggunakan instrumen *checklist* yang memuat indikator partisipasi, keterampilan teknis, serta kualitas produk *Lesson* yang dihasilkan. Selain itu, angket disebarakan kepada peserta pada akhir kegiatan untuk mengukur persepsi, tingkat kepuasan, kepercayaan diri, serta rencana pemanfaatan Quizizz Lesson dalam praktik mengajar. Angket menggunakan skala Likert untuk memperoleh data kuantitatif dan dilengkapi dengan pertanyaan terbuka untuk menangkap tanggapan kualitatif peserta.

Instrumen observasi maupun angket dikembangkan berdasarkan kerangka literasi digital dan kompetensi pedagogik calon guru, serta divalidasi oleh dosen ahli dalam bidang teknologi pembelajaran dan pendidikan dasar. Uji coba terbatas juga dilakukan untuk memastikan kejelasan item instrumen sebelum

digunakan dalam kegiatan inti. Data kuantitatif dari angket dianalisis secara deskriptif melalui distribusi frekuensi, persentase, dan rata-rata untuk menggambarkan capaian penguatan literasi digital peserta. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan tanggapan terbuka dianalisis dengan teknik analisis isi untuk menemukan tema-tema utama, seperti peningkatan keterampilan, motivasi, serta kendala teknis yang dihadapi peserta selama workshop.

Aspek etika juga diperhatikan dalam kegiatan ini, di mana seluruh peserta diberikan penjelasan mengenai tujuan kegiatan serta mekanisme pengumpulan data, dan persetujuan partisipasi (*informed consent*) diperoleh sebelum pelaksanaan. Kerahasiaan jawaban peserta dijaga dengan tidak mencantumkan identitas pribadi dalam pelaporan data. Untuk menjamin keberlanjutan, produk berupa modul workshop, contoh *Lesson*, serta hasil karya peserta didokumentasikan dan dibagikan kembali kepada mahasiswa dan pihak program studi. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan tidak hanya memberikan pengalaman belajar jangka pendek, tetapi juga meninggalkan dampak jangka panjang dalam bentuk peningkatan literasi digital dan kesiapan profesional calon guru SD/MI di era digital. Berikut disajikan alur pelaksanaan kegiatan workshop



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Workshop

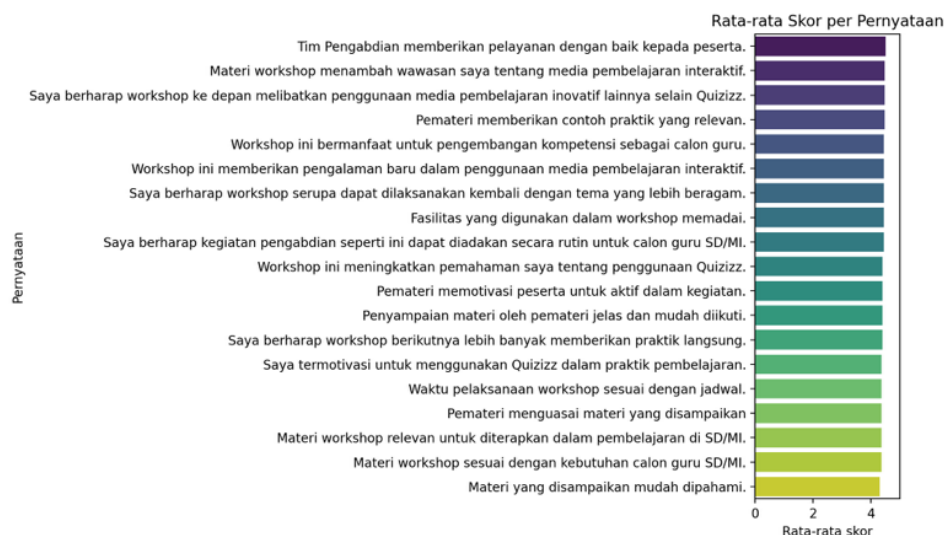
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini menghasilkan sejumlah temuan penting terkait pelaksanaan workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz bagi calon guru SD/MI.

Berdasarkan observasi selama kegiatan serta angket yang diisi peserta, diperoleh gambaran mengenai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Peserta menunjukkan keterlibatan aktif dalam setiap sesi, mulai dari pengenalan materi, praktik penggunaan fitur “lesson” pada Quizizz, hingga diskusi reflektif. Data yang terkumpul juga memperlihatkan bahwa kegiatan ini mampu menumbuhkan motivasi serta keyakinan calon guru untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa workshop tidak hanya relevan secara praktis, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan bagi penguatan literasi digital calon guru.

Selain itu, respon peserta mencerminkan adanya kepuasan terhadap materi, metode

penyampaian, serta relevansi praktik yang dilakukan selama kegiatan. Mayoritas peserta merasa workshop ini membantu mereka memahami cara merancang media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Keaktifan dalam memberikan umpan balik serta antusiasme dalam mencoba fitur-fitur baru pada Quizizz menunjukkan adanya kesiapan calon guru untuk mengadopsi inovasi digital dalam praktik mengajar. Dengan demikian, pengabdian ini dapat dipandang sebagai langkah awal yang strategis dalam mempersiapkan calon guru menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21, khususnya dalam aspek pedagogik berbasis teknologi. Berikut disajikan rata-rata skor pernyataan peserta pada angket respon.



Gambar 2. Rata-rata Skor Pernyataan Angket Respon

Berdasarkan hasil analisis angket Gambar 2, menunjukkan bahwa workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz memperoleh apresiasi yang sangat baik dari peserta. Pernyataan dengan skor tertinggi adalah bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami serta sesuai dengan kebutuhan calon guru SD/MI. Temuan ini menunjukkan bahwa substansi pelatihan berhasil menyentuh kebutuhan nyata peserta

sebagai calon pendidik. Hal ini sejalan dengan pandangan Jumrawati & Lina (2025) yang menegaskan bahwa efektivitas pelatihan guru sangat ditentukan oleh kesesuaian materi dengan kebutuhan profesional mereka.

Dari aspek relevansi, peserta menilai bahwa materi workshop relevan diterapkan dalam pembelajaran di SD/MI. Hal ini menegaskan bahwa Quizizz tidak hanya dipahami sebagai aplikasi kuis interaktif, tetapi

juga sebagai media yang mampu menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian Ibrahim et al. (2024) pada kegiatan pengabdian serupa menekankan bahwa integrasi teknologi digital dalam pelatihan guru mampu memperkuat kesiapan mereka menghadapi tantangan pendidikan abad 21. Pada aspek fasilitator, peserta memberikan penilaian tinggi terhadap penguasaan materi dan kejelasan penyampaian pemateri. Pemateri dinilai mampu memberikan contoh konkret yang relevan dengan praktik pembelajaran. Temuan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan workshop tidak hanya bergantung pada konten, tetapi juga pada strategi fasilitasi yang komunikatif. Hal ini konsisten dengan kajian Setyaningsih et al. (2024) yang menekankan pentingnya peran fasilitator dalam menciptakan iklim pelatihan yang kondusif dan memotivasi.

Selain itu, peserta menilai bahwa workshop ini bermanfaat untuk pengembangan kompetensi sebagai calon guru, baik dalam aspek pedagogik maupun literasi digital. Tingginya skor pada pernyataan ini memperlihatkan bahwa kegiatan pengabdian berhasil mencapai salah satu tujuannya, yaitu memperkuat kapasitas calon guru dalam mengintegrasikan media interaktif dalam proses belajar mengajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Puti et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi mampu meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru secara signifikan. Dari sisi pengalaman belajar, peserta menilai bahwa workshop memberikan pengalaman baru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Bahkan sebagian peserta berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan kembali dengan tema yang lebih beragam. Hal ini menunjukkan adanya antusiasme yang tinggi sekaligus kebutuhan akan kesinambungan program pelatihan.

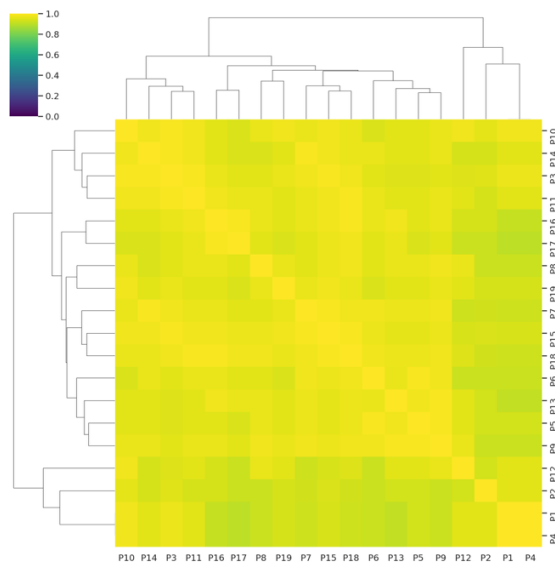
Menurut teori *experiential learning* dalam penelitian Akbar & Djakaria (2023), pengalaman langsung dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran akan memperkuat pemahaman sekaligus meningkatkan keterampilan praktis calon guru.

Faktor teknis seperti ketersediaan fasilitas dan kesesuaian waktu pelaksanaan juga mendapat penilaian baik dari peserta. Hal ini menandakan bahwa aspek manajemen kegiatan sudah berjalan optimal dan mendukung kelancaran proses belajar. Namun, beberapa masukan peserta menekankan perlunya alokasi waktu lebih banyak untuk praktik mandiri. Masukan ini sejalan dengan hasil penelitian Nisak & Rahmah (2024) yang menegaskan pentingnya keseimbangan antara teori dan praktik dalam pelatihan berbasis teknologi agar keterampilan peserta dapat berkembang secara maksimal. Menariknya, skor pada pernyataan tentang motivasi menggunakan Quizizz dalam praktik pembelajaran juga sangat tinggi. Hal ini memperlihatkan bahwa workshop tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga menumbuhkan semangat peserta untuk mengaplikasikan media tersebut. Teori motivasi belajar menjelaskan bahwa keterlibatan peserta dalam pengalaman belajar yang bermakna akan meningkatkan motivasi intrinsik untuk mencoba hal baru dalam praktik mengajar.

Dari segi keberlanjutan, peserta berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara rutin bagi calon guru SD/MI. Harapan ini menunjukkan adanya kebutuhan jangka panjang akan program penguatan literasi digital. Ibrahim et al. (2024) dalam kegiatan pengabdian juga menekankan bahwa kesinambungan pelatihan berbasis teknologi menjadi kunci untuk membentuk generasi guru yang adaptif dan inovatif. Dengan demikian, pengabdian semacam ini bukan hanya bersifat

sesaat, tetapi berpotensi menjadi model pengembangan kompetensi berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini memperlihatkan bahwa workshop berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital calon guru SD/MI. Tingginya tingkat kepuasan, relevansi materi, serta motivasi peserta untuk mengimplementasikan hasil pelatihan menjadi bukti nyata keberhasilan program. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan guru yang profesional, kreatif, dan inovatif. Berikut juga disajikan korelasi antar pertanyaan pada angket respon peserta.



Gambar 3. Korelasi Antar Pernyataan Angket Respon

Berdasarkan Gambar 3, terlihat bahwa hampir semua pernyataan dalam angket (P1–P19) memiliki korelasi yang cukup kuat. Warna yang cenderung terang menunjukkan adanya hubungan linear positif antarbutir. Artinya, apabila responden memberikan penilaian positif pada satu aspek, maka besar kemungkinan mereka juga memberikan penilaian positif pada aspek lainnya. Hal ini menandakan bahwa kegiatan workshop

berbasis Quizizz dipersepsi secara konsisten baik oleh peserta.

Korelasi yang tinggi antarbutir memperlihatkan bahwa dimensi yang diukur—mulai dari relevansi materi, keterpahaman, kualitas pemateri, kemanfaatan workshop, hingga motivasi untuk mempraktikkan media tidak berdiri sendiri, tetapi saling menguatkan. Misalnya, ketika peserta menilai materi workshop mudah dipahami, mereka juga cenderung menilai bahwa workshop meningkatkan pemahaman dan memotivasi penggunaan Quizizz. Temuan ini mengonfirmasi bahwa literasi digital calon guru berkembang secara simultan, bukan parsial.

Dalam kerangka literasi digital calon guru SD/MI, pola korelasi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan program pengabdian tidak hanya bergantung pada penyampaian materi teknis, tetapi juga keterhubungan antara aspek pedagogis, teknologis, dan motivasional. Literasi digital bukan hanya tentang "bisa menggunakan aplikasi", tetapi bagaimana pemahaman, relevansi materi, dan dorongan motivasional berjalan beriringan untuk membentuk kompetensi yang lebih utuh. Hasil ini sejalan dengan kajian Harti et al. (2025) yang menekankan bahwa literasi digital calon guru mencakup tiga aspek penting: keterampilan teknis, pemahaman pedagogis, dan disposisi kritis-reflektif. Korelasi positif antarbutir pada Gambar 3 memperlihatkan bahwa ketika kegiatan dirancang integratif, calon guru dapat mengembangkan literasi digital yang komprehensif. Dengan kata lain, keberhasilan workshop tidak terletak pada satu faktor tunggal, tetapi pada hubungan saling mendukung antar elemen yang terlibat dalam kegiatan.

Kegiatan workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz yang dilaksanakan bagi calon guru SD/MI

merupakan langkah strategis dalam memperkuat kompetensi literasi digital mereka. Literasi digital guru masa depan tidak hanya terbatas pada kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup keterampilan memilih, merancang, dan mengintegrasikan teknologi secara pedagogis ke dalam proses belajar mengajar. Seperti yang dinyatakan oleh Robandi et al. (2021), literasi digital pendidik terdiri dari tiga dimensi utama: keterampilan teknis, pemahaman pedagogis, dan disposisi kritis. Workshop ini mengakomodasi ketiganya dengan memberikan materi yang relevan, pengalaman langsung praktik, serta kesempatan refleksi dari peserta. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dianggap sebagai sarana awal yang efektif untuk memperkuat kesiapan calon guru dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

Kegiatan workshop terbukti menambah wawasan peserta terkait variasi media pembelajaran yang inovatif. Quizizz, khususnya fitur “lesson”, tidak hanya berfungsi sebagai platform evaluasi berbasis kuis, tetapi juga dapat dioptimalkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif. Hasil penelitian Rakhman et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan peserta didik. Hal ini terlihat pula dari respon peserta workshop yang merasa termotivasi untuk mencoba Quizizz dalam praktik pembelajaran mereka kelak. Dengan demikian, pengenalan platform ini bukan hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperluas perspektif calon guru tentang variasi metode pembelajaran modern.

Di sisi lain, kegiatan ini memberikan pengalaman nyata dalam mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pedagogis yang relevan dengan kebutuhan sekolah dasar. Materi yang disampaikan bukan sekadar

bersifat teoretis, tetapi juga dilengkapi dengan praktik langsung yang memudahkan pemahaman peserta. Hal ini sejalan dengan pendapat Jaunah (2024) bahwa calon guru memerlukan pengalaman autentik dalam penggunaan media digital agar mereka lebih percaya diri dan mampu mengimplementasikannya secara kreatif. Adanya praktik langsung dengan Quizizz memungkinkan peserta tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga perancang media pembelajaran yang sesuai konteks. Pengalaman semacam ini sangat penting untuk membangun habitus digital calon guru.

Workshop ini juga memperlihatkan pentingnya peran fasilitator atau pemateri dalam membangun motivasi dan pemahaman peserta. Pemateri yang menguasai materi, menyajikan contoh praktik nyata, serta mampu membimbing peserta secara interaktif akan memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pengalaman belajar. Seperti yang dijelaskan oleh Faridha et al. (2025), keberhasilan pelatihan literasi digital sangat bergantung pada desain instruksional dan peran fasilitator dalam memfasilitasi pembelajaran. Respon positif peserta terhadap kejelasan penyampaian materi dan manfaat workshop menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil memenuhi aspek tersebut. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat dijadikan model pelatihan berbasis praktik yang efektif untuk calon guru.

Kegiatan workshop ini menunjukkan bahwa penguatan literasi digital calon guru tidak dapat dilakukan sekali saja, melainkan perlu diikuti dengan kegiatan berkelanjutan. Peserta berharap kegiatan serupa dapat diadakan kembali dengan tema yang lebih beragam, menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk keberlanjutan program. Hal ini konsisten dengan temuan Pebriana et al. (2025) yang menekankan bahwa literasi digital guru

harus dipelihara secara terus menerus agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat melalui workshop semacam ini perlu dirancang dalam bentuk seri berkelanjutan agar calon guru dapat terus meningkatkan keterampilan digital mereka. Dengan begitu, kegiatan ini bukan hanya sekadar program sesaat, melainkan fondasi penting dalam membangun kompetensi guru masa depan yang adaptif dan inovatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian kepada masyarakat melalui workshop pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz bagi calon guru SD/MI terbukti mampu meningkatkan literasi digital dan kompetensi pedagogik peserta. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21, sekaligus menumbuhkan motivasi untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Respon positif peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini relevan, aplikatif, dan bermanfaat sebagai bekal calon guru menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi model penguatan kapasitas guru masa depan melalui pendekatan berbasis praktik dan pemanfaatan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, J. S., & Djakaria, D. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis android menggunakan pendekatan inkuiri untuk menguatkan technological pedagogical and content knowledge (TPACK) calon guru. *Oxygenius: Journal Of Chemistry Education*, 5(1), 46-53.
- Azhar, M., Wahyudi, H., & Yolanda, D. (2024). Integrasi teknologi dalam buku ajar: menyongsong keterampilan abad 21. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 1(1), 43-55.
- Bahtiar, B., Maimun, M., Suranti, N. M. Y., Alimuddin, N., Wahyuningsih, B. Y., & Hasnawati, H. (2024). Pelatihan Penggunaan Phet Simulation Untuk Meningkatkan Keterampilan IPA Calon Guru SD Tahun 2024. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 4(1), 33-38.
- Faridha, N., Adisiswanto, A. E., & Rahman, M. (2025). Inovasi media pembelajaran digital berbasis book creator untuk meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(3), 842-852.
- Harti, Y. P., Agustin, A., & Sari, L. (2025). Model Evaluasi Adaptif Berbasis Computational Thinking untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Calon Guru di Era Digital (Studi Kasus Pada Mahasiswa PPG): An Adaptive Evaluation Model Based on Computational Thinking to Improve the Pedagogical Competence of Prospective Teachers in the Digital Era (Case Study of PPG Students). *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 7(2), 426-442.
- Ibrahim, I., & Suranti, N. M. Y. (2024). The trend ethnopedagogy research as contribution in elementary science learning in the era of industrial revolution 4.0. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 642-652.
- Ibrahim, I., Nurwahidah, N., Suranti, N. M. Y., & Alimuddin, N. (2024). Exploring the Potential of Educational Android Games for Prospective Elementary School Teachers: A Response. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(2), 366-375.
- Ibrahim, I., Syazali, M., & Putra, G. P. (2024). Analyzing Early Feedback: Survey Findings from Elementary Teacher Candidates for AI Comic Development

- Training Workshop. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(1), 224-230.
- Jaunah, J. (2024, November). Strategi Pembelajaran dan Implementasi Dalam Pendidikan Profesi Guru: Menghadapi Tantangan di Era Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Ppg Universitas Mulawarman* (Vol. 5, pp. 93-100).
- Jumrawati, J., & Lina, K. (2025). Tinjauan kompetensi profesional guru bersertifikat pendidik terhadap efektivitas pembelajaran. *Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 11(1), 150-160.
- Kartika, L., Novianti, W., & Nizar, M. A. K. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Pendidikan Di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 296-301.
- Nisak, S. K., & Rahmah, L. U. (2024). Strategi peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berbasis teknologi informasi. *PENA: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(01), 15-21.
- Oktiningrum, W. (2025). Peran Literasi Digital dalam Pengembangan Kompetensi Calon Guru Sekolah Dasar. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 331-341.
- Pebriana, P. H., Rosidah, A., & Nurhaswinda, N. (2025). Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 137-148.
- Putri, A. M., Anita, R. A., Aji, B., Fauziyah, N. N., Azzahra, H., Arifa, N. N., ... & Achmaluddin, N. (2025). Inovasi Pengabdian Masyarakat melalui Pemberdayaan Keterampilan dan Pelestarian Lingkungan yang Berkelanjutan. *Nusantara Community Empowerment Review*, 3(1), 48-52.
- Putri, L., Mujib, A., & Putri, D. A. P. (2022). Pengaruh Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi Dan Kompetensi Pedagogik Terhadap Profesionalisme Guru. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 89-99.
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik digital sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6960-6966.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 5(2), 615-622.
- Robandi, B., Rusman, R., Setiasih, O., & Setiawardani, W. (2022). Pedagogik Kritis Berbasis Digital Learning Dan Big Data untuk Meningkatkan Literasi Digital Pendidik Di Kabupaten Indramayu. *Abdimas Siliwangi*, 5(1), 159-169.
- Setyaningsih, K., Hardiana, Y., & Kanada, R. (2024). Peran Kepala Madrasah Sebagai Motivator dalam Mendorong Minat dan Semangat Kerja Pegawai. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 5007-5018.
- Syarifuddin, S., Ilham, I., Anhar, A. S., Abdussahid, A., Umar, U., Ramadhan, S., & Kaharudin, K. (2024). Pemanfaatan media dan sumber belajar digital melalui kegiatan workshop pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bima. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 68-75.
- Syazali, M., Zain, M. I., Affandi, L. H., Ibrahim, I., Putra, G. P., Suranti, N. M. Y., & Amrullah, L. W. Z. (2025). Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Berbasis Artificial Intelligence (AI) Pada Calon Guru SD. *Indonesian Journal of Education and Community Services*, 5(1), 15-25.