

Pemanfaatan Quiziz sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter

Nilna Fajral Wildati Haniyah¹, Nur Nafisatul Fithriyah^{1*}, Sarhaswatie Firdhaws Rosanty Imron¹, Farosya Alfirdhaws¹, Ayu Mega Mua'mmar¹, Mugiarti¹, Alvia Herawati¹, Solikah¹, M. Asyiq Nahdli¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan peluang besar untuk mengatasi berbagai tantangan, termasuk dalam membangun pendidikan karakter. Platform seperti Quiziz menawarkan pendekatan pembelajaran berbasis game yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong pengembangan nilai-nilai karakter. Pada pengabdian masyarakat ini akan disajikan mengenai penerapan Pendidikan Karakter di MINU Kedungcangkring Jabon menggunakan media pembelajaran Quiziz. Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan adalah berkoordinasi dengan pimpinan Sekolah tentang rencana pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di MINU Kedungcangkring Jabon, survey lokasi, serta mendata jumlah Guru yang menguasai penggunaan Quiziz sebagai pemetaan awal dalam menerapkan media pembelajaran Quiziz untuk memberikan pendidikan karakter kepada Siswa. Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa implementasi Quiziz di MINU Kedungcangkring Jabon berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dan pembentukan karakter mereka. Siswa menjadi lebih jujur dalam mengerjakan tugas karena adanya fitur pembatasan waktu dan pertanyaan acak, yang mengurangi peluang terjadinya kecurangan.

Kata kunci

Media Pembelajaran; Pendidikan Karakter; Quiziz

Abstract

The use of technology in education provides a great opportunity to overcome various challenges, including in building character education. Platforms such as Quiziz offer a game-based learning approach that not only increases learning motivation but also encourages the development of character values. In this community service, the implementation of Character Education at MINU Kedungcangkring Jabon using Quiziz learning media will be presented. In the preparation stage, the activities carried out were coordinating with the school leadership regarding the plan for implementing Community Service (PkM), which was carried out at MINU Kedungcangkring Jabon, location surveys, and recording the number of teachers who mastered the use of Quiziz as an initial mapping in implementing Quiziz learning media to provide character education

Korespondensi
Nur Nafisatul Fithriyah
nurnafisatul.pgmi@unusida.ac.id

to students. The results of the community service show that the implementation of Quiziz at MINU Kedungcangkring Jabon has a positive impact on student engagement and the formation of their character. Students become more honest in doing assignments because of the time limit feature and random questions, which reduce the opportunity for cheating.

Keywords

Learning Media; Character Education; Quiziz

Pendahuluan

Pada era digital saat ini, pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan materi akademik, tetapi juga pembentukan karakter yang kuat untuk diajarkan kepada peserta didik. Pendidikan karakter menjadi salah satu aspek penting dalam menciptakan generasi yang memiliki integritas, tanggung jawab, dan kepribadian yang luhur (Warsah *et al.*, 2024). Akan tetapi terdapat tantangan terbesar untuk menerapkan pendidikan karakter yaitu menemukan metode pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu inovasi yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi digital, seperti *platform* Quiziz, yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Abas and Susetio, 2022).

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan peluang besar untuk mengatasi berbagai tantangan, termasuk dalam membangun pendidikan karakter. *Platform* seperti Quiziz menawarkan pendekatan pembelajaran berbasis *game* (permainan) yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong pengembangan nilai-nilai karakter (Karwanto *et al.*, 2023). Misalnya, melalui aktivitas kompetitif yang sehat di Quiziz, peserta didik dapat belajar tentang kejujuran saat mengerjakan kuis, kerja sama dalam kegiatan kelompok, dan tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas tepat waktu. Hal ini menjadikan teknologi sebagai alat yang strategis dalam memperkuat nilai-nilai karakter sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Namun, dalam praktiknya, implementasi teknologi ini memerlukan perencanaan yang matang dan integrasi yang terarah agar sesuai dengan tujuan pendidikan karakter. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk tidak hanya memahami materi akademik, tetapi juga merefleksikan nilai-nilai karakter dalam setiap aktivitas pembelajaran. Melalui fitur yang fleksibel, Quiziz memungkinkan guru untuk menyisipkan pesan-pesan moral atau skenario pembelajaran yang mengajak peserta didik memahami dan menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya inovasi pembelajaran menggunakan media Quiziz semakin dirasakan di MINU Kedungcangkring Jabon, di mana tantangan pendidikan karakter di era digital membutuhkan pendekatan yang kreatif dan adaptif. Sebagai lembaga pendidikan berbasis Islam, MINU Kedungcangkring Jabon memiliki visi untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga unggul secara moral dan spiritual. Melalui memanfaatkan Quiziz, sekolah ini mencoba menjawab kebutuhan tersebut melalui pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan tetap menyenangkan.

Integrasi teknologi digital dengan pendidikan karakter diharapkan tidak hanya menjadi solusi terhadap tantangan era digital, tetapi juga menjadi langkah strategis untuk mencetak generasi penerus bangsa yang berkarakter kuat, berdaya saing, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman (Santika, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana Quiziz dapat diimplementasikan sebagai alat pembelajaran yang efektif sekaligus mendukung pembentukan karakter di kalangan peserta didik.

MINU Kedungcangkring Jabon sebagai lembaga pendidikan dasar Islam telah memanfaatkan Quizizz dalam proses pembelajaran untuk mengintegrasikan pendidikan karakter. Quiziz adalah *platform* berbasis *game* yang mendukung pembuatan kuis interaktif, di mana peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif melalui perangkat mereka (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Penggunaan Quiziz tidak hanya memperkuat aspek akademik, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin. Melalui fitur yang kompetitif namun tetap menyenangkan, peserta didik diajak untuk belajar dengan cara yang berbeda, tanpa meninggalkan esensi pembentukan nilai-nilai karakter (Wardani, 2023).

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana Quiziz sebagai alat bantu pembelajaran mampu mendukung pendidikan karakter di MINU Kedungcangkring Jabon. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi (Ardiansyah, Risnita and Jailani, 2023). Fokus utama pengabdian masyarakat ini adalah melihat implementasi Quiziz dalam proses pembelajaran, respon peserta didik, serta dampaknya terhadap penguatan nilai-nilai karakter yang telah ditetapkan dalam kurikulum MINU Kedungcangkring Jabon.

Integrasi teknologi seperti Quiziz dalam dunia pendidikan menjadi salah satu bentuk adaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, terutama dalam konteks pendidikan karakter di sekolah dasar. Model pembelajaran ini juga dapat diadopsi oleh lembaga pendidikan lainnya sebagai alternatif dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional yang holistik.

Metode

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan beberapa tahapan kegiatan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Tahapan kegiatan tersebut merupakan langkah-langkah sistematis yang digunakan demi terlaksananya pekerjaan yang dilakukan sebagai berikut: (1) tahap persiapan, tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah berkoordinasi dengan pimpinan Sekolah tentang rencana pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di MINU Kedungcangkring Jabon, survey lokasi, serta mendata jumlah Guru yang menguasai penggunaan Quiziz sebagai pemetaan awal dalam menerapkan media pembelajaran Quiziz untuk memberikan pendidikan karakter kepada Siswa. Selain itu pada tahap persiapan juga merancang instrumen yang akan digunakan untuk mengevaluasi hasil kegiatan pengabdian masyarakat guna mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media Quiziz untuk memberikan pembelajaran mengenai Pendidikan karakter.

(2) tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah memberikan informasi tentang bagaimana membuat *game* untuk edukasi pendidikan karakter dengan memanfaatkan platform/media Quiziz, memberikan informasi tentang bagaimana cara mengintegrasikan nilai-nilai karakter kedalam media pembelajaran; memberikan pelatihan/workshop kepada mitra untuk membuat media pembelajaran, serta memberikan pendampingan kepada guru untuk mempraktekan secara langsung dalam membuat media; (3) tahap evaluasi, mengamati guru-guru pada saat praktek membuat media pembelajaran, mempraktekkan penggunaan media yang telah dibuat, mengisi lembar pengamatan sesuai dengan perilaku guru yang diamati, dan menganalisis hasil pengamatan dan menarik kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Inovasi media pembelajaran dalam dunia pendidikan menjadi kunci transformasi proses belajar-mengajar di era modern. Melalui kemajuan teknologi, metode pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah kini beralih menjadi lebih interaktif dan kolaboratif. Media seperti aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, video interaktif, simulasi virtual, telah membuka peluang baru bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan mendalam. Selain itu, platform *e-learning* dan *Learning Management System* (LMS) memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja sebagai upaya untuk mendukung fleksibilitas dalam proses pendidikan.

Tidak hanya itu, inovasi media pembelajaran juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal. Berdasarkan data yang telah berhasil dikumpulkan oleh peneliti, sistem pembelajaran modern mampu menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa. Hal ini membuat pembelajaran lebih efektif dan relevan. Di sisi lain, pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal juga memberikan kesempatan untuk melestarikan nilai-nilai tradisional sekaligus memperkuat identitas bangsa dalam proses pendidikan.

Meski demikian, penerapan inovasi ini memerlukan sinergi antara berbagai pihak, termasuk pendidik, pengembang teknologi, pemerintah, dan masyarakat. Dukungan pelatihan bagi guru, penyediaan infrastruktur yang memadai, serta kebijakan yang mendukung adalah langkah penting untuk memastikan bahwa inovasi media pembelajaran dapat diterapkan secara merata dan memberikan dampak positif yang luas. Dengan demikian, inovasi dalam media pembelajaran tidak hanya menjadi alat, tetapi juga jembatan menuju pendidikan yang inklusif, berkualitas, dan bersesuaian dengan tantangan zaman.

Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, seperti adanya media Quiziz, telah menjadi alat yang efektif dalam mendukung pendidikan karakter di MINU Kedungcangkkring Jabon. Sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen membangun siswa tidak hanya dalam aspek akademik tetapi juga moral, MINU Kedungcangkkring Jabon memanfaatkan Quizizz untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media ini memungkinkan guru untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan rasa hormat, ke dalam aktivitas harian siswa.

Penggunaan aplikasi seperti Quiziz tidak hanya membantu meningkatkan partisipasi siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman konsep melalui umpan balik instan. Pada konteks pendidikan karakter, fitur-fitur pada Quiziz dapat dimanfaatkan untuk menyisipkan nilai-nilai moral dan etika ke dalam soal-soal, sehingga siswa tidak hanya belajar secara kemampuan berdasarkan pengalaman tiap individu, tetapi juga mendalami nilai-nilai penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, fleksibilitas aplikasi ini memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, baik secara individual maupun kelompok, tanpa mengurangi esensi dalam pembelajaran itu sendiri.



Gambar 1. Kegiatan Penggunaan Quizizz di MINU Kedungcangkkring Jabon

Melalui mengintegrasikan teknologi seperti Quiziz, proses pembelajaran juga menjadi lebih inklusif, di mana siswa dengan berbagai tingkat kemampuan dapat berpartisipasi aktif sesuai dengan kecepatan belajar mereka. Hal ini mendukung prinsip pendidikan yang berpusat pada siswa, di mana setiap individu dihargai sesuai dengan potensinya. Lebih jauh lagi, adaptasi teknologi ini membuka peluang bagi pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital, yang semakin tepat untuk diterapkan di era globalisasi. Dengan demikian, inovasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih dinamis dan berorientasi masa depan.

Penggunaan Quiziz di MINU Kedungcangkring Jabon diawali dengan pelatihan terhadap guru dalam merancang soal-soal kuis yang tidak hanya menguji pengetahuan siswa tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral. Seperti contoh, soal-soal tentang kejujuran dan tanggung jawab dimasukkan ke dalam kuis untuk melatih siswa memahami pentingnya sikap tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Proses pemberian soal kepada siswa dengan metode permainan (*game*) dalam Quizizz, seperti leaderboard dan penghargaan digital, turut menciptakan suasana kompetisi sehat yang memotivasi siswa untuk memberikan yang terbaik, sekaligus menghargai usaha teman-temannya.

Limitasi

Kajian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbatas pada tingkat MINU Kedungcangkring di Kecamatan Jabon Kabupaten Sidoarjo.

Kesimpulan

Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa implementasi Quiziz di MINU Kedungcangkring Jabon berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dan pembentukan karakter mereka. Siswa menjadi lebih jujur dalam mengerjakan tugas karena adanya fitur pembatasan waktu dan pertanyaan acak, yang mengurangi peluang terjadinya kecurangan. Selain itu, kerja kelompok yang difasilitasi melalui Quiziz meningkatkan kerja sama dan rasa saling menghormati di antara siswa. Guru MINU Kedungcangkring Jabon juga menyampaikan jika siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, terutama karena media ini menawarkan pendekatan yang mudah dipahami oleh para siswa yang berkaitan dengan dunia digital.

Secara keseluruhan, penggunaan Quiziz di MINU Kedungcangkring Jabon menjadi bukti bahwa inovasi teknologi dapat dioptimalkan untuk mendukung pendidikan karakter yang diberikan kepada siswa. Penggabungan aspek pembelajaran interaktif dan nilai-nilai moral, Quiziz tidak hanya membantu siswa mencapai keberhasilan akademik tetapi juga membangun karakter positif yang menjadi bekal penting bagi masa depan mereka. Penelitian ini merekomendasikan agar penggunaan Quiziz terus ditingkatkan dan diadaptasi dalam berbagai mata pelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berorientasi pendidikan dan pengembangan karakter.

Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ini.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala Sekolah MINU Kedungcangkring, tokoh dan warga desa Kedungcangkring di Kecamatan Jabon Kabupaten Sidoarjo atas kerjasama dan dukungan sebagai mitra pengabdian kepada masyarakat.

Daftar Pustaka

Abas, S. and Susetiyo, A. (2022) 'Redesain Pembelajaran Tematik PAI di Era Pendidikan 4.0', *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), pp. 52–60. Available at: <https://doi.org/10.38073/jpi.v12i1.932>.

Ardiansyah, Risnita and Jailani, M.S. (2023) 'Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif', *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), pp. 1–9. Available at: <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

Karwanto *et al.* (2023) *Optimalisasi pemanfaatan Teknologi Pembelajaran*.

Nurfadhillah, S. *et al.* (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android melalui Aplikasi Quiziz pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06', *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), pp. 280–296. Available at: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1359>.

Santika, I.G.N. (2021) 'Grand Desain Kebijakan Strategis Pemerintah dalam Bidang Pendidikan Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0', *Jurnal Education and Development*, 9(2), pp. 369–377.

Wardani, A.K. (2023) *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran dan Asesmen PAI di SMAN 1 Prambon Nganjuk*. IAIN Kediri. Available at: https://etheses.iainkediri.ac.id/8997/2/932107719_prabab.pdf.

Warsah, I. *et al.* (2024) 'Applying Positive Psychology Principles in Islamic Education: A Conceptual Review', *Belajar: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), pp. 87–118. Available at: <https://doi.org/10.29240/belajea.v9i2.11192>.