

Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Kuis Berbasis Aplikasi Quizizz Oleh Kampus Mengajar Angkatan 6 di SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan

Muhammad Farhan^{1*}, Darwin Nathaniel², Fery Padli Pratama³, Victor Asido Elyakim P⁴

^{1*,2,3}Sistem Informasi, STIKOM Tunas Bangsa, Pematangsiantar, Indonesia

⁴Teknik Informatika, STIKOM Tunas Bangsa, Pematangsiantar, Indonesia

Email: ^{1*}muhammad.farhan1309@gmail.com, ²darwinnathaniel09@gmail.com,

³ferypadlypratama2002@gmail.com, ⁴victorasidoelyakim@gmail.com

This community service activity aims to improve student digital literacy at SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan through the implementation of Quizizz application-based quizzes. Digital literacy is increasingly important in the current era of digitalization, especially in the learning process. Through the use of educational technology such as Quizizz, it is hoped that students can get used to using technology in an interactive and fun way. The method used in this service is counseling and training to students on the use of the Quizizz application and assistance during the implementation of quizzes. This activity involves 7th, 8th, and 9th grade students who take part in interactive learning sessions using Chromebook and laptop devices. The research design used a one group pretest-posttest model to evaluate the effectiveness of the activity. The results showed a significant improvement in students' digital literacy after using the Quizizz application, with more than 70% of students experiencing an increase in posttest scores compared to the pretest. The use of this game-based application succeeded in creating a competitive and fun learning atmosphere, which had a positive impact on student motivation. However, obstacles such as limited devices and internet access are challenges that need to be overcome so that technology-based learning can run more optimally.

Keywords: Digital Literacy, Interactive Quiz, Quizizz, SMPS Students, Teaching Campus.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa di SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan melalui implementasi kuis berbasis aplikasi Quizizz. Literasi digital semakin penting dalam era digitalisasi saat ini, khususnya dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan teknologi edukatif seperti Quizizz, diharapkan siswa dapat terbiasa menggunakan teknologi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah penyuluhan dan pelatihan kepada siswa tentang penggunaan aplikasi Quizizz serta pendampingan saat pelaksanaan kuis. Kegiatan ini melibatkan siswa kelas 7, 8, dan 9 yang mengikuti sesi pembelajaran interaktif menggunakan perangkat Chromebook dan laptop. Desain kegiatan menggunakan model one group pretest-posttest untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam literasi digital siswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz, dengan lebih dari 70% siswa mengalami peningkatan skor posttest dibandingkan pretest. Penggunaan aplikasi berbasis game ini berhasil menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, yang berdampak positif pada motivasi siswa. Namun, kendala seperti keterbatasan perangkat dan akses internet menjadi tantangan yang perlu diatasi agar pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan lebih optimal.

Kata Kunci: Literasi Digital, Kuis Interaktif, Quizizz, Siswa SMPS, Kampus Mengajar.

A. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, literasi digital merupakan keterampilan yang sangat diperlukan oleh setiap individu, termasuk siswa sekolah menengah pertama. Kemampuan untuk menggunakan teknologi dengan tepat dan efisien menjadi semakin penting seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan, sebagai salah satu sekolah swasta, juga dihadapkan pada tantangan untuk meningkatkan literasi digital para siswanya. Melalui kegiatan Kampus Mengajar

Angkatan 6, Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa dengan memanfaatkan aplikasi kuis berbasis teknologi, yakni Quizizz.

Di SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan, hasil evaluasi internal sekolah menunjukkan bahwa 60% siswa memiliki keterbatasan dalam mengakses informasi digital secara efektif, terutama dalam kegiatan pembelajaran daring. Selain itu, observasi yang dilakukan oleh guru menunjukkan rendahnya minat belajar siswa terhadap penggunaan teknologi pendidikan, seperti aplikasi pembelajaran interaktif. Beberapa siswa mengaku merasa bosan dan tidak termotivasi untuk menggunakan teknologi karena metode pembelajaran yang kurang menarik.

Program Kampus Mengajar Angkatan 6 hadir sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini dengan memperkenalkan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran di SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan.

Kegiatan pembelajaran abad ke-21 mencerminkan transformasi mendalam dalam pendekatan pendidikan, menyesuaikan diri dengan dinamika zaman modern. Pendekatan ini menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, kreativitas, kritis berpikir, komunikasi efektif, kolaborasi, dan literasi digital[1]. Sejalan dengan perubahan zaman yang semakin canggih. Masyarakat memiliki akses tidak terbatas terhadap teknologi. Kehadiran teknologi, terutama teknologi digital telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, literasi digital menjadi semakin penting bagi masyarakat. Literasi digital mengacu pada kemampuan individu untuk menggunakan, memahami, dan berpartisipasi dalam lingkungan digital. Menjadi literat digital berarti memiliki pengetahuan tentang cara mengakses informasi, mengevaluasi kebenaran dan kualitasnya, serta menggunakan teknologi dengan bijak dan etis[2]. Literasi digital yang dikembangkan pada masa ini sangat dibutuhkan oleh anak didik. Alasannya adalah percepatan arus informasi yang tinggi sehingga siswa diminta agar bisa memfilter informasi yang begitu banyaknya. Ada pengaruh terhadap psikologi yaitu kecanduan gawai. Maka perlu urgensi literasi digital bagi siswa masa kini sangat penting.[3]. Setiap siswa selalu memiliki peran sebagai subjek belajar selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya harus hadir, mendengar, dan mencatat apa yang diajarkan guru, mereka harus berpartisipasi secara aktif dan menjadi mitra belajar. Siswa akan lebih mudah menyerap dan menerima materi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan jenis materi yang akan disampaikan.[4]. Literasi digital merupakan sebuah keahlian mengoperasikan dan memakai berbagai alat teknologi dan komunikasi teknologi, dan juga untuk metode “membaca” dan “memahami” informasi yang ada pada perangkat teknologi serta proses “membuat” dan “menulis” sehingga tercipta sebuah pemahaman. Menurut Paul Gilster (Maxwell, 2020) menyebutkan bahwa literasi digital adalah keahlian untuk mengaplikasikan dan memakai fakta yang dikemas dalam berbagai macam bentuk dan berbagai sumber seperti komputer, dan khususnya melalui media internet.[5]

Quizizz adalah media pembelajaran interaktif yang dibalut dengan permainan yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan jauh dari kesan menegangkan. Perkembangan IPTEK yang semakin berkembang menyebabkan pembaharuan secara terus menerus di dunia pendidikan. Guru dituntut menguasai teknologi agar pembelajaran tetap berjalan, dan terjadi transfer knowledge. Perkembangan teknologi juga berdampak sumber belajar bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar. Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mencari sumber belajar melalui perangkat smartphone, laptop komputer, media cetak, audio, audio visual dan lain-lain (Siregar et al., 2021). Guru memiliki peran yang esensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencerdaskan anak bangsa.[6]. Belajar adalah proses di mana seseorang mengalami perubahan. Perubahan ini bisa terjadi melalui peningkatan mutu dan jumlah perilaku seseorang, yang mencakup berbagai aspek seperti peningkatan kemampuan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, serta kemampuan lainnya yang berkontribusi pada pengembangan diri secara keseluruhan.[5]. Ini juga menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu guru mengatasi kendala dalam membuat evaluasi pembelajaran sistem digital adalah dengan mengadakan kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan evaluasi pembelajaran sistem digital dengan menggunakan aplikasi Quizizz[7]. Quizizz merupakan sebuah aplikasi game yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Agar siswa lebih berantusias dalam mengikuti pelajaran, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan. Siswa lebih mudah mendapatkan pengalaman belajar atau mendalami pokok materi pelajaran. Kegiatan ini membahas mengenai penggunaan media game Quizizz dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi Quizizz ini diharapkan mampu menggugah semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Melalui aplikasi ini diharapkan dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami setiap soal yang disajikan dan menyelesaikannya dengan cara yang menyenangkan.

Kampus mengajar merupakan program milik Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) dimana mengusung tema merdeka belajar, kampus mengajar. Kampus Mengajar adalah bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Mahasiswa dapat mengembangkan kemampuannya khususnya dalam hal kreativitas, kepemimpinan, dan kemampuan interpersonal lainnya melalui pengalaman program Kampus Mengajar[8]. Adanya program kampus mengajar memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa dan siswa. Dimana bagi mahasiswa program ini bermanfaat untuk meningkatkan soft skill dan hard skill mereka terutama dalam kepemimpinan, inovasi serta memberikan pengalaman mengajar secara langsung sehingga mampu mengembangkan

Kemampuan interpersonal.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat literasi digital siswa di SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz?
2. Apakah penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu?
3. Bagaimana dampak penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dalam jangka panjang di SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan?

Tujuan Kegiatan:

1. Mengukur tingkat literasi digital siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran.
2. Meningkatkan skor literasi digital siswa sebesar 20% berdasarkan hasil pre-test dan post-test.
3. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tertentu melalui pendekatan kuis interaktif berbasis aplikasi Quizizz.
4. Menilai dampak jangka panjang dari penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa selama tiga bulan penerapan.

Manfaat

1. Bagi siswa:
 - a) Membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi digital melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.
 - b) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam menggunakan teknologi pendidikan.
2. Bagi guru:
 - a) Memberikan wawasan baru tentang penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif sebagai alat bantu dalam pengajaran.
 - b) Memudahkan guru dalam mengukur efektivitas pembelajaran secara real-time melalui data analitik Quizizz.
3. Bagi sekolah:
 - a) Membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung kurikulum pendidikan abad ke-21.
 - b) Menjadi model inovasi pembelajaran digital yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain di Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

B. PELAKSAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahap:

Metode Pelaksanaan yang dilakukan :

Persiapan

Persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah, yang mencakup penjadwalan kegiatan, persiapan perangkat, dan materi pelatihan. Selain itu, pengumpulan informasi tentang tingkat literasi digital siswa juga dilakukan melalui pretest.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam beberapa sesi:

1. Sesi Penyuluhan: Menyampaikan informasi tentang pentingnya literasi digital dan cara menggunakan aplikasi Quizizz kepada siswa.
2. Sesi Pelatihan: Memberikan pelatihan tentang cara menggunakan aplikasi Quizizz, termasuk pembuatan akun, pengaturan kuis, dan cara mengerjakan kuis.
3. Sesi Pendampingan: Mengawasi siswa saat mereka mengerjakan kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi Quizizz di perangkat yang disediakan oleh sekolah.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode one group pretest-posttest. Pretest diberikan sebelum pelaksanaan kegiatan untuk mengukur literasi digital awal siswa, sementara posttest diberikan setelah kegiatan untuk mengukur peningkatan literasi digital.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan oleh seluruh siswa siswi SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan mulai dari kelas 7, kelas 8 dan kelas 9. Kegiatan di lakukan secara bergilir oleh setiap kelas di SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan. Kegiatan ini juga bertujuan untuk melihat Tingkat pengetahuan siswa dan siswi dalam menggunakan perangkat teknologi dan juga melihat sejauh mana Tingkat efektivitas kegiatan atau program ini dapat memengaruhi literasi digital siswa dan siswi SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan. Kegiatan ini menggunakan perangkat yang bernama Chromebook milik sekolah dan juga menggunakan modem fasilitas sekolah yang dilakukan di ruangan perpustakaan sekolah dalam kegiatan kami melakukan perengkingan kepada siswa dan siswi siapa yang memiliki nilai paling tinggi. Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan desain one group pretest-posttest. Menurut Sugiyono (2016;74) Model one group pretest-posttest termasuk Pre experimental design karena dalam desain ini masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel dependen[2].



Gambar 1. Memberi arahan kepada siswa dan siswi

Pada gambar 1 Mahasiswa memberikan arahan kepada siswa dan siswa bagaimana cara untuk menggunakan Chromebook dan mengarahkan siswa dan siswi ke aplikasi quizizz agar mereka dapat menjawab pertanyaan yang ada pada aplikasi quizizz. waktu untuk mengerjakan kuis ini kisaran untuk setiap gelombang siswa dan siswi yang dilakukan dari pukul 08.00 WIB sampai dengan 12.00 WIB yang dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai di hari senin tanggal 22 Oktober 2023 sampai dengan hari selasa tanggal 23 Oktober 2023 berlangsung dengan baik.



Gambar 2. Pelaksanaan kuis berbasis quizizz

Pelaksanaan kuis ini menggunakan Chromebook milik sekolah dan juga laptop milik rekan rekan kampus mengajar Angkatan 6 sebelum memulai mengerjakan soal kuis para siswa dan siswi di minta untuk membaca buku Pelajaran mereka masing masing soal kuis yang di input di dalam aplikasi quizizz adalah soal soal dan mata Pelajaran yang sudah pernah mereka pelajari sebelum nya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Quizizz juga berhasil menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, terutama karena adanya elemen permainan dan kompetisi antar siswa. Quizizz memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus berkolaborasi dengan teman sekelasnya.

Pada kegiatan Kampus Mengajar yang dilaksanakan di SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan, terdapat peningkatan literasi digital siswa yang signifikan setelah menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan perangkat Chromebook milik sekolah dan laptop yang disediakan oleh tim Kampus Mengajar. Setiap siswa diberikan arahan untuk menggunakan aplikasi Quizizz, di mana mereka menjawab kuis berdasarkan mata pelajaran yang sudah pernah dipelajari sebelumnya.

Hasil Pretest dan Posttest

Kegiatan ini melibatkan siswa kelas 7, 8, dan 9 di SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan. Sebelum pelaksanaan kegiatan, pretest dilakukan untuk mengukur tingkat literasi digital siswa. Pretest ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang mencakup aspek-aspek literasi digital, seperti pemahaman tentang keamanan internet, penggunaan perangkat, dan kemampuan mencari informasi secara online.

Setelah menyelesaikan kegiatan pelatihan dan pendampingan, posttest dilakukan dengan format yang sama untuk mengukur peningkatan literasi digital. Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji-t untuk menentukan signifikansi perbedaan antara skor pretest dan posttest.

Analisis Kualitas Pembelajaran

1. Penggunaan Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang interaktif. Fitur-fitur yang ada, seperti leaderboard, dapat menciptakan suasana kompetitif yang positif. Siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang meningkatkan motivasi mereka.

Selama pelaksanaan kuis, siswa dapat melihat skor dan peringkat mereka secara langsung, sehingga memicu keinginan untuk memperbaiki skor mereka di kuis berikutnya. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2. Tingkat Kepuasan Siswa

Mereka mengungkapkan bahwa kuis membuat mereka lebih semangat belajar, dan interaksi yang terjadi selama kuis membuat pembelajaran lebih menyenangkan

Peningkatan Motivasi Siswa

1. Observasi Selama Kegiatan

Selama kegiatan, terlihat bahwa siswa sangat antusias mengikuti setiap sesi. Partisipasi aktif siswa dalam menjawab kuis menunjukkan adanya peningkatan motivasi yang signifikan. Siswa saling mendukung dan berkompetisi secara sehat, menciptakan suasana belajar yang positif.

2. Wawancara dengan Siswa

Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa setelah pelaksanaan kegiatan. Berikut adalah beberapa kutipan dari siswa:

- a. "Belajar jadi lebih seru dan tidak membosankan. Aku suka melihat skor dan bersaing dengan teman-teman."
- b. "Quizizz membuatku lebih cepat memahami materi karena bisa langsung lihat hasilnya."

Kendala yang Dihadapi

1. Keterbatasan Perangkat

Salah satu kendala utama yang dihadapi selama kegiatan adalah keterbatasan perangkat. Sekolah memiliki sejumlah perangkat Chromebook dan laptop yang terbatas, sehingga siswa harus berbagi perangkat. Hal ini menyebabkan beberapa siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal selama kuis.

2. Akses Internet

Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses internet yang stabil. Meskipun sekolah memiliki koneksi internet, namun dalam beberapa kesempatan, jaringan mengalami gangguan yang menghambat proses pelaksanaan kuis.

Rekomendasi untuk Masa Depan

Berdasarkan hasil dan analisis di atas, beberapa rekomendasi dapat diusulkan:

1. Peningkatan Akses Perangkat: Sekolah perlu menambah jumlah perangkat yang tersedia untuk siswa agar setiap siswa dapat menggunakan perangkat secara individu selama kegiatan pembelajaran berbasis teknologi.
2. Peningkatan Koneksi Internet: Memastikan koneksi internet yang stabil dan cepat untuk mendukung pembelajaran berbasis aplikasi. Mungkin bisa mempertimbangkan penggunaan jaringan alternatif atau modem untuk memperkuat sinyal internet.
3. Pelatihan Berkelanjutan: Mengadakan pelatihan lanjutan untuk siswa dan guru mengenai penggunaan berbagai aplikasi edukatif lainnya untuk meningkatkan literasi digital secara lebih luas.
4. Pengembangan Materi Pembelajaran: Mengembangkan materi pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif menggunakan platform teknologi untuk mempertahankan minat dan motivasi siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan Kampus Mengajar yang memanfaatkan aplikasi Quizizz berhasil meningkatkan literasi digital siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, jika dilakukan dengan baik, dapat membawa dampak positif pada perkembangan keterampilan siswa, baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan digital. dan juga kami memberikan hadiah kepada siswa dan siswi yang memiliki nilai yang tinggi yang kami ranking dengan 9 orang dengan nilai tertinggi.



Gambar 3. Pembagian hadiah kepada siswa dan siswi

D. PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat secara efektif meningkatkan literasi digital siswa. Penggunaan teknologi berbasis kuis interaktif ini memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa dalam belajar, dan juga memperkuat keterampilan digital mereka. Kendati demikian, masalah keterbatasan perangkat dan akses internet perlu menjadi perhatian lebih lanjut untuk memastikan bahwa semua siswa dapat memanfaatkan teknologi ini dengan maksimal.

Kegiatan ini juga diharapkan menjadi awal bagi sekolah untuk mengadopsi metode pembelajaran berbasis teknologi secara lebih luas, sehingga siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa di SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan melalui aplikasi Quizizz telah memberikan hasil yang signifikan. Berdasarkan analisis data pretest dan posttest, berikut adalah beberapa poin penting yang dapat disimpulkan:

1. Peningkatan Literasi Digital: Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam literasi digital siswa setelah mengikuti program ini.
2. Keterlibatan dan Motivasi Siswa: Penggunaan aplikasi Quizizz berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hampir seluruh siswa mengungkapkan kepuasan terhadap penggunaan aplikasi ini, dan observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa aktif berpartisipasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.
3. Kendala yang Dihadapi: Meskipun hasilnya positif, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet yang tidak stabil. Kendala ini perlu diperhatikan agar kegiatan pengabdian dapat dilakukan dengan lebih efektif di masa depan.
4. Rekomendasi untuk Pengembangan Selanjutnya: Untuk mendukung peningkatan literasi digital yang berkelanjutan, penting bagi pihak sekolah dan pengelola program untuk menyediakan lebih banyak perangkat dan meningkatkan akses internet. Selain itu, pelatihan berkelanjutan bagi guru dan siswa dalam penggunaan teknologi edukatif juga sangat diperlukan.
5. Kontribusi terhadap Pendidikan: Kegiatan ini memberikan kontribusi signifikan terhadap upaya peningkatan literasi digital di kalangan siswa, yang merupakan keterampilan penting di era digital saat ini. Melalui teknologi edukatif, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif.

Saran

Berdasarkan hasil dan analisis yang diperoleh, berikut adalah saran-saran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pengabdian kepada masyarakat di masa mendatang:

1. Peningkatan Infrastruktur Teknologi:

Sekolah perlu meningkatkan jumlah perangkat yang tersedia agar setiap siswa dapat menggunakan perangkat secara individu selama pembelajaran. Ini bisa dilakukan melalui pengadaan laptop, tablet, atau Chromebook tambahan.

Meningkatkan kualitas dan kecepatan akses internet untuk memastikan siswa dapat mengakses aplikasi edukatif tanpa kendala. Pihak sekolah dapat mempertimbangkan untuk berkolaborasi dengan penyedia layanan internet lokal untuk mendapatkan akses yang lebih baik.

2. Pelatihan Berkelanjutan untuk Guru:

Pelatihan bagi guru tentang penggunaan aplikasi teknologi pendidikan lainnya sangat penting untuk memperluas metode pembelajaran yang ada. Ini akan membantu guru untuk lebih memahami cara mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum dan meningkatkan keterampilan pengajaran mereka.

Mengadakan workshop atau seminar berkala tentang perkembangan teknologi terbaru dalam pendidikan untuk memastikan guru tetap up-to-date dengan alat dan teknik yang dapat digunakan di kelas.

3. Pengembangan Materi Pembelajaran yang Variatif:

Mengembangkan dan menyediakan materi pembelajaran yang lebih bervariasi dengan memanfaatkan berbagai platform teknologi. Materi ini bisa berupa video interaktif, modul pembelajaran online, dan penggunaan aplikasi lain yang mendukung pembelajaran aktif.

Membuat program yang berfokus pada pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) yang memanfaatkan aplikasi digital untuk mendorong kolaborasi antar siswa.

4. Meningkatkan Keterlibatan Orang Tua:

Melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran dengan memberikan informasi dan panduan tentang bagaimana mereka dapat mendukung anak-anak mereka dalam mengembangkan literasi digital di rumah.

Menyediakan sesi informasi untuk orang tua mengenai pentingnya literasi digital dan cara menggunakan teknologi yang aman dan efektif untuk anak-anak mereka.

5. Evaluasi dan Kegiatan Berkelanjutan:

Melakukan evaluasi berkala terhadap program-program yang telah dilaksanakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari setiap kegiatan. Ini akan membantu dalam merancang kegiatan di masa mendatang yang lebih efektif.

Mengembangkan kegiatan lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang penggunaan teknologi edukatif dalam pembelajaran, terutama terkait dengan perkembangan literasi digital siswa.

6. Sosialisasi kepada Siswa:

Mengadakan kampanye sosialisasi tentang pentingnya literasi digital dan cara aman menggunakan teknologi. Ini dapat dilakukan melalui seminar, presentasi, atau video edukasi yang dapat diakses oleh siswa.

Mengajak siswa untuk aktif terlibat dalam pengembangan konten pembelajaran, misalnya dengan membuat kuis mereka sendiri yang bisa digunakan oleh teman-teman mereka. Ini dapat meningkatkan keterampilan kreatif dan kolaboratif mereka.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada pihak SMPS Muhammadiyah 55 Kandangan yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk pelaksanaan kegiatan Kampus Mengajar ini, dan juga kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Victor Asido Elyakim selaku Dosen kami yang telah memberikan bimbingannya. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh pihak yang berkontribusi dalam kelancaran dan kesuksesan kegiatan ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- B. Quizizz (2024). D. I. Kelas, and I. I. I. Sd, “3 1,2,3,” vol. 09.
- S. F. Utami (2023). “Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan,” vol. 1, no. 3.
- R. M. Awangga (2020). “1 Nurul Pendahuluan Pembelajaran masa kini terus mengalami inovasi , sesuai dengan dinamisnya tuntutan kompetensi abad 21 . Perubahan paradigma cara belajar siswa yang berbeda dibandingkan masa sebelumnya . Banyak pekerjaan rumah yang harus diselesaikan g,” vol. 8, no. 2, pp. 199–204.
- N. O. Anidhea, P. Karira, and A. Sulaiman (2024). “Systematic Literature Review (SLR): Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA,” pp. 1–12.
- J. Ilmiah and M. Pendidikan (2024). “Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan,” vol. 2, no. 2, pp. 73–84.
- Lina, N., Habeahan, S., & Bela, N. (2023). Pelatihan Asessment Online Berbasis Game Edukatif Melalui Aplikasi Quizizz di SMPN 3 Merauke. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 34-45.
- A. I. Mahardika, N. Alkaf, and B. Saputra (2022). “Pelatihan Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Digital Menggunakan Quizizz bagi Guru di Kota Banjarmasin,” vol. 10, no. 1, pp. 1–9.
- F. Putri, N. Wahyuni, and D. Tranggono (2023). “Upaya dalam Meningkatkan Literasi , Numerasi , dan Adaptasi Teknologi Siswa melalui Program Kampus Mengajar 4 di SMP Widya Gama Mojosari Abstrak,” vol. 4, no. 1, pp. 125–133.
- Buckingham, D. (2008). *Youth, identity, and digital media*. MIT Press.
- Amalia, R. A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(1), 22-30.
- Kurniawan, T., & Wibawa, R. (2020). Literasi digital dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 45-60.

- Miller, C. R. (2020). *Digital learning in the 21st century: Innovation in the classroom*. Pearson Education.
- Rahmawati, S. (2019). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui media digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(1), 24-30.
- Sari, I., & Purnomo, T. (2022). Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(2), 55-70.
- Setiawan, B. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 78-90.
- Wahyudi, A. (2020). *Literasi digital: Konsep, tantangan, dan praktiknya di Indonesia*. CV Bumi Aksara.
- West, D. M. (2013). *Digital schools: How technology can transform education*. Brookings Institution Press.
- Wijaya, A. (2017). Peranan teknologi digital dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 20-28.
- Yusri, M., & Maulana, A. (2018). Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 7(4), 100-110.
- Herlina, S. (2021). Strategi Peningkatan Literasi Digital di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Digital*, 6(4), 123-134.