

Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Untuk Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Digital Siswa Di SMKS Dharma Karya Beringin, Deli Serdang

¹Yessy Octavianna*, ²Christina F Nainggolan, ³Elfina Damayanti Tampubolon, ⁴Fiorentina Silaban, ⁵Tanna Simbolon

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

^{2,3}Pendidikan Matematika, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

^{4,5}Pendidikan Ekonomi, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

Email Corresponding: yessypasaribu@uhn.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Quizizz
Pembelajaran Digital
Kreativitas
Keterampilan Digital

Penelitian ini mengkaji penerapan media pembelajaran digital, khususnya aplikasi Quizizz, untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa di SMKS Dharma Karya Beringin. Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting di era digital, mendorong transformasi metode pembelajaran untuk meningkatkan daya saing dan kualitas hasil belajar. Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dari Universitas HKBP Nommensen Medan di SMKS Dharma Karya Beringin bertujuan untuk mengatasi permasalahan kurangnya motivasi belajar dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Metode penelitian meliputi perencanaan, uji coba kepada siswa, dan evaluasi serta refleksi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz membuat pembelajaran ekonomi lebih menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran berbasis teknologi ini membantu siswa belajar secara aktif dan memahami teknologi saat ini, serta meningkatkan daya saing mereka. Kegiatan PKM juga melibatkan literasi, pembuatan majalah dinding, dan pembelajaran digital lainnya, yang secara keseluruhan berkontribusi pada pengembangan kreativitas dan keterampilan digital siswa.

ABSTRACT

Keywords:

Quizizz
Digital Learning
Creativity
Digital Skills

This research examines the application of digital learning media, specifically the Quizizz application, to improve student creativity and digital skills at SMKS Dharma Karya Beringin. The use of technology in education is becoming increasingly important in the digital era, encouraging the transformation of learning methods to improve competitiveness and the quality of learning outcomes. The Community Service Program (PKM) from HKBP Nommensen University Medan at SMKS Dharma Karya Beringin aims to overcome the problems of lack of learning motivation and the use of technology in education. The research method includes planning, testing with students, and evaluation and reflection on the learning process carried out. The results showed that the use of Quizizz made economic learning more interesting and interactive, increasing student motivation and learning outcomes. This technology-based learning helps students learn actively and understand current technology, as well as increase their competitiveness. PKM activities also involve literacy, wall magazine creation, and other digital learning, which overall contribute to the development of students' creativity and digital skills.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Menurut Burton dalam bukunya "*The Guidance of Learning Activities*", yang dikutip oleh Aunurrahman, belajar diartikan sebagai perubahan perilaku pada individu yang disebabkan oleh interaksi antara individu

dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan mereka, sehingga individu tersebut dapat berinteraksi secara efektif dengan lingkungannya (Siregar & Widyaningrum, 2015)

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi yang dilakukan dapat dilakukan dengan tatap muka atau jarak jauh. Kurangnya sumber informasi belajar dapat menghambat tercapainya tujuan proses pembelajaran, untuk itu diperlukan strategi dalam proses pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikannya. Banyak cara yang dilakukan pendidik dalam menyampaikan materi ajar melalui media pembelajaran, terlebih lagi media pembelajaran inovatif supaya pembelajaran yang terjadi tidak membosankan, tetapi materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik (Firmadani, 2020).

Seiring dengan kemajuan Teknologi dan Informasi, untuk menghadapi tantangan pembelajaran digital yang mendorong penggunaan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien, dibutuhkan media pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan hasil belajar siswa (Citra & Rosy, 2020).

Dimulai dari tingkat terendah hingga tingkat tertinggi di institusi pendidikan, kreativitas dan keterampilan digital ini mulai dipupuk. SMKS Dharma Karya Beringin adalah salah satu tingkat pendidikan yang memerlukan keterampilan digital. Mengajarkan siswanya keterampilan digital ini dapat menjadi langkah strategis untuk mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin digital.

Berbagai aspek kehidupan manusia mengalami perubahan besar selama era digital, termasuk dunia pendidikan. Untuk sukses di berbagai bidang, kreativitas dan keterampilan digital menjadi lebih penting daripada sebelumnya. Selain meningkatkan daya saing setiap orang, kombinasi ini membantu inovasi, pertumbuhan ekonomi, dan transformasi di berbagai bidang. Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) diperlukan untuk mengatasi masalah ini di satuan pendidikan.

Sebagai bagian dari upaya perguruan tinggi untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan tinggi, Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mendorong mahasiswa untuk pengembangan kreativitas, partisipasi dalam penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Sebagai perguruan tinggi swasta yang mencetak tenaga kependidikan atau calon guru, Universitas HKBP Nommensen Medan harus meningkatkan kualitas lulusannya agar dapat bersaing di dunia pendidikan baik di tingkat nasional maupun internasional. Akibatnya, Universitas HKBP Nommensen, khususnya FKIP, melakukan PKM di SMKS Dharma Karya di Beringin, Deli Serdang. SMKS Dharma Karya, Beringin, Deli Serdang sebagai salah satu institusi pendidikan perlu membekali siswanya dengan kemampuan kreatif dan keterampilan digital untuk mempersiapkan mereka menghadapi dunia kerja yang semakin digital. Permasalahan yang sering kali timbul dalam kegiatan pembelajaran, antara lain kurangnya motivasi belajar, tidak mampu berkonsentrasi dan cenderung tidak mendengarkan penjelasan guru di depan. Siswa juga sulit diarahkan agar menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Kunjungan dan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan merupakan salah satu kegiatan positif yang dapat mempengaruhi perubahan sikap siswa dalam belajar.

Salah satu platform digital yang dapat mendukung kreativitas dan keterampilan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah web *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Purba (2019) bahwa *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat latihan dan kuis di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Mulyati & Evendi, 2020). *Quizizz* adalah alat berbasis web yang digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif dalam pembelajaran di kelas, seperti untuk penilaian formatif. Penggunaannya sangat sederhana; kuis interaktif yang dibuat dapat memiliki hingga 4 pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar. Selain itu, gambar dapat ditambahkan ke latar belakang pertanyaan, dan pengaturan pertanyaan dapat disesuaikan sesuai keinginan (Nuramanah et al., 2020).

Pembelajaran berbasis teknologi yang dilakukan oleh mahasiswa PkM ini sangat bermanfaat untuk kegiatan belajar karena dapat membuat siswa belajar secara aktif di kelas dan memberi mereka pemahaman yang lebih baik tentang teknologi saat ini. Kegiatan ini juga dapat meningkatkan daya saing siswa, karena siswa akan berusaha untuk mendapatkan nilai terbaik dari setiap kuis yang mereka selesaikan.

II. MASALAH

1. Era Digital dan Transformasi Pendidikan

Lanskap pendidikan telah sangat berubah sebagai akibat dari peningkatan penggunaan teknologi digital. Di era digital, terjadi perubahan dalam metode pembelajaran yang memengaruhi siswa dan guru. Penggunaan teknologi dalam pendidikan mencakup penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga memasukkannya kedalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa.

Teknologi pendidikan tidak hanya merupakan ide atau konsep, tetapi merupakan sebuah strategi yang didesain untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi secara menyeluruh proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi lebih terfokus dan efektif (Purba & Saragih, 2023). Di era digital, pendidikan global mengalami transformasi signifikan dengan memanfaatkan alat dan platform digital untuk menghubungkan individu tanpa memandang batas geografis. Seperti yang diperhatikan oleh (Andrade-Arenas, Nuñez, dan Sotomayor-Beltran 2021; Bunnell, Donnelly, dan Lauder 2021), teknologi digital telah mengubah pendidikan global menjadi lebih mudah diakses, terukur, dan inklusif. Perubahan paradigma digital ini telah menghasilkan berbagai praktik pendidikan yang melampaui batas-batas geografis (Dina Destari, 2023).

Jika teknologi digunakan dalam pendidikan, ada konsekuensi moral dan keamanan yang harus dipertimbangkan dengan hati-hati. Tidak boleh diabaikan beberapa elemen penting, termasuk perlindungan data pribadi, keamanan siber, dan etika penggunaan teknologi pendidikan. Dalam hal ini, pelatihan guru dan penerapan teknologi sangat penting untuk keberhasilan transformasi pendidikan ke era digital. Guru harus memiliki keterampilan digital yang memadai agar mereka dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin dalam proses pengajaran. Untuk memastikan kesuksesan transformasi ini secara menyeluruh, sangat penting untuk investasi dalam pembangunan infrastruktur teknologi. Jika dilihat secara keseluruhan, pergeseran pendidikan di era teknologi adalah perjalanan yang penuh dengan peluang dan hambatan.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan PkM



Gambar 2. Ruang kelas lokasi kegiatan PkM

2. Kreativitas dan Keterampilan Digital di Era Digital

a. Kreativitas Digital di Era Digital

Istilah "kreatif" dan "kreativitas" saling terkait secara erat. Kata "kreatif" menggambarkan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan atau tanpa menggunakan kombinasi unsur-

unsur yang sudah ada. Kreativitas dapat juga dijelaskan sebagai hasil dari proses berpikir kreatif, di mana kreativitas itu sendiri adalah produk dari proses tersebut (Dalimunthe & Ariani, 2023).

Menurut Rahayu, era digital adalah periode di mana mayoritas individu menjalani kehidupan sehari-hari mereka dengan menggunakan teknologi digital (Legi et al., 2023). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas digital merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan inovatif menggunakan teknologi digital sebagai alat utama. Di era digital, kreativitas digital menjadi semakin penting karena teknologi telah mengubah cara kita berinteraksi, berkomunikasi, dan menciptakan karya seni dan produk digital. Berikut adalah beberapa poin yang menggambarkan pentingnya kreativitas digital di era digital:

- 1) **Peningkatan Aksesibilitas:** Teknologi digital telah membuat informasi dan alat kreatif lebih mudah diakses oleh banyak orang. Berbagai aplikasi, perangkat lunak, dan platform online memungkinkan siapa pun untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan lebih mudah dan murah.
- 2) **Demokratisasi Kreativitas:** Era digital telah membuka pintu bagi banyak orang untuk mengungkapkan kreativitas mereka tanpa batasan geografis atau institusional. Berbagai platform media sosial dan situs web kreatif memungkinkan individu untuk berbagi karya mereka dengan audiens global.
- 3) **Kolaborasi Global:** Teknologi digital memfasilitasi kolaborasi antarindividu dan tim dari berbagai belahan dunia. Melalui internet, orang dapat berkolaborasi dalam proyek-proyek kreatif secara online, saling memberikan umpan balik, dan memperkaya ide-ide satu sama lain.
- 4) **Pengembangan Konten Digital:** Kreativitas digital terutama berperan penting dalam pengembangan konten digital, seperti desain grafis, animasi, video, musik, dan konten interaktif lainnya. Ini mencakup pembuatan konten untuk situs web, media sosial, aplikasi mobile, dan permainan.
- 5) **Inovasi Teknologi:** Kreativitas digital juga mendorong inovasi dalam teknologi itu sendiri. Pengembangan perangkat lunak, algoritma kecerdasan buatan, realitas virtual dan augmented, serta teknologi baru lainnya sering kali berawal dari ide-ide kreatif dan keterampilan pengembangan digital.
- 6) **Pengaruh Budaya:** Kreativitas digital memainkan peran besar dalam membentuk budaya kontemporer, termasuk tren dalam seni, desain, mode, musik, dan hiburan. Konten digital sering kali menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari kita dan mempengaruhi cara kita berinteraksi dengan dunia.
- 7) **Peluang Karir:** Kreativitas digital membuka peluang karir di berbagai bidang, termasuk desain grafis, pengembangan web, produksi video, pemasaran digital, dan banyak lagi. Peningkatan permintaan untuk konten digital berkualitas tinggi telah menciptakan banyak lapangan kerja baru di industri kreatif.

3. Pembelajaran Digital

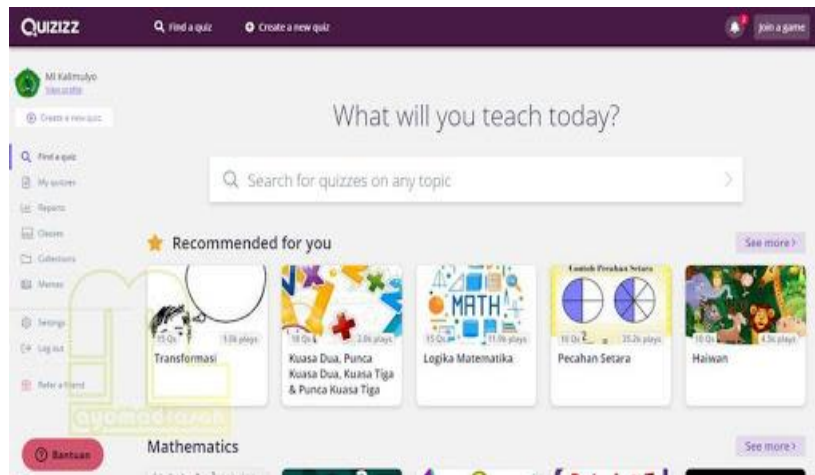
Pembelajaran digital adalah teknologi informasi yang digunakan dalam pendidikan melalui dunia maya. Istilah "pembelajaran digital" lebih tepat mengacu pada upaya untuk mengubah proses pendidikan yang ada di institusi pendidikan ke dalam bentuk digital yang dibantu oleh Internet.

Menurut Kenji Kitao (1998), pembelajaran digital memiliki tiga potensi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, yakni sebagai alat komunikasi, alat akses informasi, dan alat pendidikan. Selain potensi tersebut, Munir (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran digital memiliki fungsi sebagai suplemen, di mana pembelajar memiliki kebebasan untuk memilih menggunakan atau tidak menggunakan materi pembelajaran elektronik tanpa ada kewajiban untuk mengaksesnya. Fungsi lainnya adalah sebagai komplementer, di mana materi pembelajaran elektronik dirancang untuk melengkapi materi yang disampaikan dalam pembelajaran tatap muka, serta sebagai substitusi, di mana pembelajar diberi berbagai alternatif model kegiatan pembelajaran untuk membantu mereka mengatur waktu dan aktivitas pembelajaran mereka sesuai kebutuhan (Indra Adi Budiman1, Yuyun Dwi Haryanti2, 2021).

Pembelajaran digital juga dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan (jaringan komputer), biasanya melalui internet atau intranet. Karena akses informasi (knowledge) yang lebih luas dan lengkap, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja dengan fasilitas internet.

Pembelajaran digital adalah suatu sistem yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak, lebih banyak, dan lebih bervariasi. Materi yang dipelajari tidak hanya berupa kata-kata, tetapi juga bermacam-macam seperti teks, visual, audio, dan gerak.

4. Quizizz



Gambar 3. Layar utama Quizizz

Quizizz adalah platform yang memungkinkan guru untuk melakukan pembelajaran interaktif dan kuis interaktif dengan siswa mereka. Kuis interaktif ini memiliki hingga lima pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar, dan dapat disertakan dengan gambar sebagai latar belakang.

Quizizz dapat secara langsung memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa. Tidak hanya dapat dimainkan selama pelajaran di kelas, tetapi juga dapat digunakan sebagai soal pekerjaan rumah (PR). Siswa dapat memainkan Quizizz kapan saja dan di mana saja, asalkan tidak melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Ini pasti akan membantu guru memberikan tugas seperti latihan dan ulangan kepada siswa mereka sambil tetap mengawasi mereka secara daring dan mencegah mereka menyontek

III. METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah Metode Mengajar dan kreativitas. Kegiatan PkM ini akan mengevaluasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai metode mengajar yang interaktif dan berbasis teknologi. Beberapa aspek yang bisa diteliti dengan menggunakan metode ini meliputi:

1. Penggunaan Teknologi Digital: Bagaimana Quizizz digunakan untuk mendukung pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Interaksi dan Partisipasi Siswa: Mengukur sejauh mana aplikasi ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Umpan Balik Langsung: Menganalisis bagaimana umpan balik langsung dari Quizizz membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Kreativitas dalam Pembelajaran yang dilakukan meliputi beberapa Aspek kreativitas yang diukur melalui:

1. Aktivitas Kreatif dalam Quizizz: Mengidentifikasi jenis-jenis kuis yang dirancang untuk merangsang pemikiran kreatif, seperti soal berbasis pemecahan masalah dan tugas yang memerlukan inovasi.
2. Perubahan dalam Pemikiran Kreatif: Menggunakan tes kreativitas sebelum dan sesudah intervensi untuk melihat peningkatan kreativitas siswa.

3. Proyek Berbasis Teknologi: Melihat bagaimana penggunaan Quizizz dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam proyek digital lainnya yang memerlukan kreativitas, seperti pembuatan konten digital atau presentasi interaktif.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan mulai dari tanggal 02 Februari 2024 s.d tanggal 29 Februari 2024. Lokasi pelaksanaan PKM di sekolah SMKS Dharma Karya Beringin. Adapun beberapa langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Perencanaan

Merencanakan kegiatan pengoperasian *Quizizi* ini dalam pembelajaran ekonomi, bagaimana cara menggunakannya, tim PKM mempersiapkan materi yang akan digunakan dalam uji coba dan mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan oleh siswa di kelas.

2. Uji Coba Kepada Siswa

Kegiatan ini dilakukan oleh tim PKM kepada siswa pada saat tim PKM melakukan pengajaran di kelas pada pelajaran ekonomi, siswa diharapkan melakukan atau mengikuti instruksi tim PKM dengan menggunakan aplikasi *quizizi* melalui *Smartphone* mereka.

3. Evaluasi dan Refleksi

Kegiatan ini melibatkan proses evaluasi, serta refleksi mendalam terhadap segala kegiatan yang telah diterapkan sebelumnya. Refleksi dimulai dengan sesi tanya jawab dan wawancara langsung dengan para siswa, sebagai landasan pertimbangan atau sumber rekomendasi bagi langkah-langkah kegiatan berikutnya.

Kegiatan yang dilakukan menunjukkan fokus pada dua aspek utama: kreativitas dan keterampilan digital. Metode penelitian yang menggabungkan penggunaan aplikasi Quizizz dengan metode mengajar modern dan Kreativitas bertujuan untuk:

1. Menilai Efektivitas Quizizz^{**}: Mengukur seberapa efektif aplikasi ini dalam meningkatkan keterampilan digital siswa melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan Kreativitas^{**}: Melihat bagaimana fitur-fitur kreatif dalam Quizizz, seperti pembuatan kuis dan pemecahan masalah, dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif.
3. Menghubungkan Teknologi dan Pendidikan^{**}: Menunjukkan bagaimana integrasi teknologi digital dalam metode pengajaran dapat mendukung peningkatan keterampilan abad 21 yang penting bagi siswa.

Dengan metode ini, kegiatan PkM yang dilakukan diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dan bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan kreativitas serta keterampilan digital siswa.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari kegiatan PkM yang telah dilaksanakan di sekolah SMKS Dharma Karya, Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang, yaitu 1) Siswa memahami manfaat dan cara penggunaan *Quizizzi*; 2) Pembelajaran ekonomi menjadi lebih menarik dan interaktif; dan 3) Meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Untuk mendorong kreativitas dan keterampilan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi, diperlukan alat atau media pembelajaran yang modern, bahkan jika menggunakan media digital. Tim PKM berkomitmen untuk memberikan pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran ekonomi dan matematika.

Adapun target dan luaran sesuai dengan tujuan penggunaan aplikasi *quiziziz* yang memberikan dampak efektivitas dalam menciptakan pembelajaran kreativitas dan terampil dalam penggunaan teknologi pada pembelajaran di SMKS Dharma Karya Beringin sebagai berikut:

1. Memberikan pemahaman kepada siswa agar mampu memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada dan dikembangkan untuk pembelajaran ekonomi.

2. Membuat pembelajaran semakin menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep atau materi yang dijelaskan oleh guru.
3. Melatih pemahaman siswa dan menguji kemampuan mereka dalam mengaplikasikan materi yang telah dipelajari.

Ada beberapa kegiatan pelaksanaan kegiatan PKM, yaitu:

1. Minggu Pertama (3 februari-10 februari 2024), Studi lapangan dan kegiatan literasi.
 - a) Studi lapangan yaitu dengan melakukan analisis kegiatan pembelajarannya, analisis keterampilan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang sudah ada untuk dikembangkan untuk menjadi lebih baik, bahkan menggunakan aplikasi ini agar menjadi kebutuhan siswa itu sendiri.



Gambar 4. Kegiatan studi lapangan

- b) Kegiatan literasi di perpustakaan

Seperti yang sudah direncanakan oleh mahasiswa PkM, kegiatan literasi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Ketika siswa terbiasa membaca dan memproses informasi secara sistematis, mereka belajar untuk mengidentifikasi argumen yang kuat, memahami perspektif yang berbeda, dan mengambil keputusan yang bijak. Kegiatan literasi ini dilakukan di perpustakaan sekolah agar lebih kondusif dan nyaman. Kelas yang menjadi sasaran kegiatan ini adalah kelas XII BM dan XII TBSM.



Gambar 5. Kegiatan literasi kelas

2. Minggu Kedua (11 februari – 18 februari 2024)

- a) Membuat mading bersama siswa

Majalah dinding di SMK Dharma Karya Beringin sudah berjalan dengan baik. Namun, pembuatan majalah dinding di SMK Dharma Karya Beringin masih dikoordinasi oleh OSIS tanpa melibatkan para siswa lainnya, serta masih kurangnya minat dari para siswa dalam menerbitkan majalah dinding di sekolah. Padahal banyak keuntungan yang dapat diperoleh dalam menulis atau pembuatan majalah dinding. Salah satu manfaatnya adalah siswa-siswi akan mendapat pengetahuan atau informasi terbaru dan masih banyak manfaat yang bisa didapatkan dari pembuatan majalah dinding. Oleh sebab itu, mahasiswa PkM bersama dengan OSIS bekerja sama untuk menghidupkan kembali mading yang ada di SMK Dharma Karya Beringin. Untuk membuat mading perlulah dukungan secara terus-menerus dan motivasi dari guru dan kepala sekolah, sehingga kegiatan menulis mading terus aktif dikelola oleh OSIS dan para siswa, karena menulis mading merupakan media kreasi dan bakat dari para siswa yang patut dikembangkan.



Gambar 6. Kegiatan membuat mading bersama siswa

b) Kegiatan pembelajaran

Kegiatan membantu guru dalam mengajar di kelas XII TKJ, XII TBSM, X TKR dan XII TBSM dalam mata pelajaran matematika dan ekonomi dengan metode mengajar ceramah. Selama pembelajaran berlangsung, semua siswa/i yang berada di dalam kelas sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, karena mahasiswa PKM dapat membuat para siswa/i aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara memberikan materi, yang kemudian diikuti dengan soal-soal latihan untuk mengetahui sejauh apa pemahaman siswa/i terhadap materi yang telah diberikan oleh mahasiswa PKM.



Gambar 7. Kegiatan Pembelajaran

3. Minggu Ketiga (19 februari – 27 februari 2024)

a) Pembelajaran digital

Pembelajaran digital dilakukan di kelas XI TKJ pada materi “Dasar – Dasar Teknik Jaringan Komputer”, pada kegiatan ini mahasiswa PKM melanjutkan kegiatan pembelajaran yang dibuka oleh guru mata pelajaran, yaitu pemberian tugas melalui web *Quizizz*. Siswa diminta mengerjakan soal yang disediakan mahasiswa PKM melalui web *Quizizz*. Siswa dibimbing untuk bisa belajar secara digital dan mahasiswa bisa langsung mengetahui hasil dari tugas yang telah dikerjakan oleh siswa pada web *Quizizz*.

Quizizz membantu mahasiswa PKM dan guru mengetahui materi apa yang belum mereka kuasai. Itu juga dapat mengukur peningkatan kompetensi siswa dengan menghitung perbedaan antara pre-test dan post-test.

Cara penggunaannya adalah sebagai berikut:

1. Cari *Quizizz* di web;
2. Jika kita belum memiliki akun, maka kita harus klik daftar;
2. Masuk ke aplikasi *Quizizz*, lalu kita klik *log in*;
3. Isi informasi pendaftaran akun kita. Kita tentukan terlebih dahulu model kuisnya; lalu, kita dapat membuatnya sendiri dengan mengklik "buat kuis saya".



Gambar 8. Pembelajaran Menggunakan *Quizizz*

b) Senam Bersama

Seluruh siswa SMKS YP Dharma Karya mengikuti kegiatan senam bersama yang dilakukan oleh mahasiswa PKM. Kegiatan ini diselenggarakan pada hari Jumat pagi dan bertujuan untuk meningkatkan kekompakan antara siswa, guru, dan mahasiswa PKM.



Gambar 9. Kegiatan Senam Bersama

c) Penanaman bunga di lingkungan sekolah

Kegiatan menanam bunga di pekarangan sekolah yang bertujuan untuk mempererat hubungan mahasiswa PKM dengan siswa SMK serta membuat lingkungan sekolah menjadi asri, karena kegiatan ini melibatkan antara siswa dengan mahasiswa PKM dalam membantu mahasiswa menanam bunga di lingkungan sekolah.



Gambar 10. Penanaman bunga di lingkungan sekolah

4. Evaluasi dan Refleksi

Pada kegiatan ini dilaksanakan dua tahapan evaluasi, yaitu tahap pertama evaluasi yang dilakukan oleh teman sejawat peserta pelatihan. Kegiatan evaluasi ini dilakukan yang oleh teman sejawat ini berupa kegiatan saling menilai dan memberi saran, masukan, dan penghargaan atas hasil karya produk peserta berupa alat peraga matematika dan tahap kedua yaitu evaluasi hasil pembuatan oleh tim pengabdian. Pada kegiatan ini tim pengabdian melakukan kegiatan evaluasi, menilai, memberi saran, masukan terkait hasil dari pembelajaran. Selanjutnya kegiatan refleksi diawali dengan tanya jawab, diskusi dengan guru sebagai bahan pertimbangan atau rekomendasi pada kegiatan berikutnya.

V. KESIMPULAN

Kegiatan yang dilakukan menggambarkan upaya Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan di SMKS Dharma Karya Beringin, Deli Serdang. Tujuan dari PKM ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa melalui penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran ekonomi dan matematika. Metode yang digunakan meliputi perencanaan, uji coba terhadap siswa, dan evaluasi hasilnya. Dalam konteks era digital yang terus berkembang, pendidikan menghadapi transformasi signifikan dengan integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas informasi dan pendekatan pembelajaran yang inklusif, tetapi juga memunculkan tantangan seperti perlunya perlindungan data pribadi dan keamanan siber. Namun demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan membuka peluang besar untuk mengembangkan kreativitas siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin digital. PKM ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi, seperti penggunaan Quizizz, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuatnya lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Hasil dari kegiatan ini mencakup pemahaman siswa terhadap manfaat dan penggunaan Quizizz, peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Dalam rangka meningkatkan keberhasilan transformasi pendidikan digital, penting bagi institusi pendidikan untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan berkelanjutan. Melalui kolaborasi antara universitas dengan sekolah, seperti yang dilakukan dalam PKM ini, diharapkan dapat menciptakan dampak positif dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan yang semakin digital.

Secara keseluruhan, artikel ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan berbasis teknologi dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital siswa, serta menunjukkan bahwa pengabdian kepada masyarakat merupakan strategi efektif untuk menerapkan inovasi dalam pendidikan di tingkat sekolah menengah kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dalimunthe, A., & Ariani, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1023–1031. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4812>
- Dina Destari. (2023). Pendidikan Global di Era Digital: Transformasi dalam Skala Internasional. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 538–553. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.602>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Indra Adi Budiman1, Yuyun Dwi Haryanti2, A. A. (2021). Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran. *Metaedukasi*, 1(1), 16.
- Legi, H., Wamo, A., Kristen, P. A., Tinggi, S., Kristen, A., Diaspora, S., & Papua, W. (2023). *STKIP Kristen Wamena STKIP Kristen Wamena*. 1, 16–20.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. *Mkdk4004/Modul 01, 09(02)*, 193–210.