

Pelatihan Quizziz sebagai Penerapan Literasi Digital dalam Implementasi Kurikulum Merdeka

¹⁾Arius Arifman Halawa, ²⁾Rezkie Zulkarnain, ³⁾Yusi Kurniati*, ⁴⁾Albina Imakulata

^{1,2,3)}Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik, Sekolah Tinggi Agama Katolik Negeri Pontianak, Kubu Raya, Indonesia

Email Corresponding: yusikurniati@stakatnpontianak.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Kurikulum Merdeka Literasi Digital Quizziz Pendidikan Agama Katolik Proses Pembelajaran	Kegiatan PkM ini bertujuan memberikan penyadaran kepada guru Agama Katolik tingkat SMP sederajat di Kabupaten Mempawah akan kesiapan dengan segala perubahan dan mau meng- <i>upgrade</i> diri termasuk dalam hal literasi digital. Selain itu PkM ini juga bertujuan untuk menambah pengetahuan peserta tentang literasi digital khususnya aplikasi Quizziz. Mitra dalam kegiatan ini adalah guru PAK di Kabupaten Mempawah yang terdiri dari 30 orang. Metode pengabdian meliputi persiapan, pelaksanaan, serta monitoring dan evaluasi. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa selama praktik penyusunan soal dengan menggunakan Quizziz, peserta berhasil menggunakan aplikasi tersebut mulai dari menyusun soal, mengatur jawaban menjadi acak, mengatur durasi waktu menjawab soal, hingga mengunduh nilai.
ABSTRACT	
Keywords: Independent Curriculum Digital Literacy Quizziz Catholic Religious Education learning process	This Community Service (PkM) activity aims to raise awareness among Catholic Religion teachers at the junior high school level in Mempawah Regency about being prepared for all changes and willing to upgrade themselves, including in terms of digital literacy. In addition, this PkM also aims to increase participants' knowledge about digital literacy, particularly the Quizziz application. The partners in this activity are Catholic Education teachers in Mempawah Regency, consisting of 30 people. The service method includes preparation, implementation, as well as monitoring and evaluation. The results of the service show that during the practice of composing questions using Quizziz, participants successfully used the application, from composing questions, setting answers to be randomized, adjusting the duration for answering questions, to downloading scores.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah mengembangkan Kurikulum Merdeka pada Februari 2022 sebagai salah satu program pembelajaran Merdeka dalam rangka meningkatkan kualitas peserta didik. Kurikulum Merdeka merupakan kelanjutan dari gagasan pembenahan sistem pendidikan nasional yang selama ini tampaknya sangat perlu untuk dikembangkan. Pemerintah menyiapkan salah satu sarana dan sumber edukatif yaitu platform Merdeka sehingga membantu guru dalam kegiatan pembelajaran agar terlaksana dengan baik, serta guru lebih inovatif dengan melibatkan peran teknologi (Dike et al., 2022). Optimalisasi peran teknologi oleh guru agama Katolik menjadi penting dalam implementasi program merdeka belajar melalui literasi digital untuk memberikan edukasi dan juga advokasi bagi para pengguna internet, khususnya pengguna media sosial.

Seiring dengan perkembangan zaman di era digital, pembelajaran masa kini tidak terbatas pada pembelajaran tatap muka di kelas. Dengan perkembangan teknologi, maka kegiatan pembelajaran bisa dilaksanakan secara fleksibel, di mana saja dan kapan saja. Guru dan peserta didik tidak harus bertatap muka secara langsung. Peserta didik juga bisa mendapatkan sumber belajar dari mana pun secara bervariasi. Oleh sebab baik guru maupun peserta didik harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital ini. Sehingga teknologi digital dapat memudahkan guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam rangka penguasaan literasi digital, pemerintah maupun berbagai pihak hendaknya mengadakan pembekalan maupun pelatihan bagi para guru agar dapat memanfaatkan perkembangan teknologi digital dalam pembelajaran. Sebab dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Mitra pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah guru Pendidikan Agama Katolik (PAK) di Kabupaten Mempawah yang berjumlah 30 orang. Guru-guru PAK ini tersebar di berbagai daerah di Kabupaten Mempawah baik berasal dari sekolah negeri maupun swasta.

Berdasarkan analisis situasi dan data awal yang diperoleh dari angket, terdapat permasalahan yang dialami oleh guru PAK yaitu guru-guru PAK belum memaksimalkan literasi digital di sekolah-sekolahnya terutama dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Padahal yang menjadi fokus dalam Kurikulum Merdeka dan memerlukan banyak kesiapan adalah literasi dan numerasi, baik itu kesiapan tentang adaptasi teknologi yang memerlukan pemahaman literasi digital bagi guru atau siswa (Septiana & Hanafi, 2022).

Oleh sebab itu, kegiatan pembinaan dan pelatihan bagi para guru harus terus dilaksanakan oleh pemerintah atau pihak-pihak lain dalam rangka memberikan bekal keterampilan bagi mereka dalam memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi informasi. Hal ini bertujuan agar guru mendapatkan tambahan pengetahuan tentang model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Sehingga guru tidak lagi merasa bahwa kegiatan pembelajaran berbasis digital merupakan beban dan terasa sulit untuk dilaksanakan. Hal ini berdampak pada peningkatan profesionalisme guru sebab untuk menghasilkan kualitas pendidikan yang baik, profesionalisme pendidik harus lebih ditingkatkan sesuai dengan bidang keahlian (Pohan & Suparman, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, tujuan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Pelatihan Quizziz sebagai Penerapan Literasi Digital dalam Implementasi Kurikulum Merdeka ini adalah Memberikan penyadaran kepada guru Agama Katolik tingkat SMP sederajat di Kabupaten Mempawah akan kesiapan dengan segala perubahan dan mau meng-*upgrade* diri termasuk dalam hal literasi digital. Salah satu aplikasi digital yang dapat digunakan adalah Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka (Prawiradilaga et.al., 2020). Aplikasi ini juga menyediakan fitur laporan detail tentang kinerja siswa, yang membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa dan mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih. Quizizz memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda, isian singkat, dan *polling*. Siswa dapat mengakses kuis melalui kode yang diberikan oleh guru dan menjawab pertanyaan secara individual atau dalam mode tim.

Pengabdian sejenis tentang Pelatihan Quizizz pernah dilakukan oleh Octaviana, et.al., (2024) dengan judul Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Digital Siswa di SMKS Dharma Karya Beringin, Deli Serdang. Perbedaan PkM tersebut dengan PkM yang tim lakukan adalah dari segi permasalahannya. PkM Octaviana, bertolak dari permasalahan kurangnya motivasi belajar siswa, sementara PkM yang tim lakukan bertolak dari kurangnya pemanfaatan literasi digital oleh guru PAK. Perbedaan juga terdapat pada sasaran PkM. Sasaran PkM sebelumnya adalah siswa di SMKS Dharma Karya Beringin, Deli Serdang, sementara sasaran PkM ini adalah guru PAK di Kabupaten Mempawah. Selain itu, PkM sejenis juga belum pernah dilakukan kepada guru-guru PAK di Kabupaten Mempawah. Maka, perlu dilakukan Pelatihan Quizizz bagi guru PAK di Kabupaten Mempawah.

II. MASALAH

Masalah yang terjadi adalah guru Pendidikan Agama Katolik (PAK) belum sepenuhnya mengaplikasikan literasi digital dalam proses belajar mengajar. Sementara itu, perkembangan zaman menuntut semua orang termasuk guru PAK untuk meng-*upgrade* diri serta beradaptasi dengan cepat. Apalagi dalam konteks Kurikulum Merdeka ini, literasi digital merupakan bagian yang sangat penting. Selama ini, guru PAK cenderung menggunakan cara tradisional dalam memberikan tugas maupun ulangan kepada siswa dengan cara tes tertulis. Padahal sekolah telah menyediakan beberapa fasilitas yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Penerapan Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk mengaplikasikan literasi digital dalam proses pembelajaran. Sementara itu, belum pernah ada pelatihan literasi digital bagi guru PAK tingkat SMP di

Kabupaten Mempawah khususnya penggunaan aplikasi pembuat soal seperti Quizizz ini. Adapun lokasi pengabdian dilaksanakan di Kabupaten Mempawah Provinsi Kalimantan Barat.

III. METODE

Kegiatan yang dilakukan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yaitu dengan cara memberikan pelatihan kepada para guru-guru PAK mengenai pentingnya literasi digital dalam upaya penerapan kurikulum merdeka bagi guru Pendidikan Agama Katolik di Kabupaten Mempawah. Pelatihan merupakan suatu proses pendidikan dalam jangka waktu yang singkat berdasarkan prosedur sistematis dan terorganisir sehingga peserta dapat belajar pengetahuan teknik pengerjaan dan keahlian untuk tujuan tertentu (Mangkunegara, 2003). Pelatihan juga merupakan suatu proses orang-orang belajar mendapatkan keterampilan/ kemampuan tertentu untuk membantu tercapainya tujuan dari organisasi (Siswanto, 2010). Selain itu, kegiatan pelatihan adalah bagian dari pendidikan dan pelatihan (diklat) yang menjadi unsur terpenting dalam pengembangan sumber daya manusia (Mardiati, 2014). Lebih lanjut, Pelatihan diartikan sebagai bagian dari Pengembangan sumber daya manusia dalam mengembangkan kualitas atau kemampuan sumber daya manusia melalui proses perencanaan pendidikan, pelatihan dan pengelolaan tenaga atau pegawai untuk mencapai suatu hasil optimal (Notoatmodjo, 2003).

Adapun metode pengabdian dibagi ke dalam beberapa tahapan antara lain:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan mencakup beberapa hal yaitu:

1. Tim melakukan survei kondisi awal dengan memberikan angket untuk mengetahui apakah guru PAK di Kabupaten Mempawah telah memanfaatkan literasi digital di dalam pembelajaran.
2. Tim menganalisis hasil survei dan menyusun materi pelatihan yang mencakup pemahaman tentang literasi digital dan penggunaan salah satu aplikasi digital yaitu Quizizz sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru PAK di Kabupaten Mempawah dalam proses pembelajaran.
3. Tim melakukan koordinasi dengan pihak MGMP PAK Kabupaten Mempawah, Penyelenggara Katolik Kabupaten Mempawah, pihak Rumat Retret Santo Paulus II Anjongan terkait pelaksanaan PkM serta memastikan peserta yang akan mengikuti kegiatan PkM.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan PkM ini mencakup pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz yang dihadiri oleh 30 guru PAK di Kabupaten Mempawah dan dilaksanakan pada Sabtu, 29 Juli 2023 bertempat di Rumah Retret Santo Paulus II Anjongan. Kegiatan dilaksanakan dengan metode ceramah dan diskusi serta demonstrasi penggunaan aplikasi Quizizz. Selain itu dilaksanakan diskusi dan tanya jawab selama pelatihan berlangsung.

c. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Tahap monitoring dan evaluasi dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung dengan mengamati proses praktik penggunaan aplikasi Quizizz dari awal hingga selesai.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan mengusung tema Literasi Digital dalam Upaya Penerapan Kurikulum Merdeka bagi Guru Pendidikan Agama Katolik di Kabupaten Mempawah dilaksanakan pada Sabtu, 29 Juli 2023 bertempat di Rumah Retret Santo Paulus II Anjongan. Adapun narasumber dalam kegiatan ini adalah bapak Arius Arifman Halawa, M.Hum dan ibu Yusi Kurniati, M.Pd. Peserta kegiatan ini adalah guru-guru PAK yang bertugas di Kabupaten Mempawah yang berjumlah 30 orang. Sementara itu, tim PkM STAKat Negeri Pontianak berjumlah 4 orang yang terdiri dari 3 orang dosen dan satu mahasiswa. Kegiatan ini merupakan bentuk kegiatan tri dharma perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh dosen bersama dengan mahasiswa STAKat Negeri Pontianak.

Berikut ini beberapa hasil yang dapat dicapai berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan selama pelatihan:

- a. Pengetahuan peserta tentang literasi digital dalam pembelajaran lebih meningkat. Sebagian peserta belum menerapkan literasi digital di sekolah. Sebelum pelatihan, aplikasi digital yang pernah digunakan oleh peserta hanya *google form* karena dirasa lebih mudah digunakan. Setelah pelatihan, guru PAK memahami bahwa Quizizz dapat memudahkan guru dalam memberikan latihan atau soal ulangan kepada siswa bahkan dalam tampilan yang lebih menarik serta praktis daripada *google form*.

- b. Sebelum pelatihan, peserta beranggapan bahwa *google form* lebih mudah digunakan karena nilai siswa dapat diundug dalam bentuk excel. Setelah pelatihan, peserta memahami bahwa dengan menggunakan Quizziz guru tidak hanya bisa mengunduh nilai siswa, tetapi juga dapat mengacak soal dan jawaban sehingga setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda serta dapat mengatur durasi dalam menjawab soal.
- c. Selama praktik penyusunan soal dengan menggunakan Quizziz, peserta berhasil menggunakan aplikasi tersebut mulai dari menyusun soal, mengatur jawaban menjadi acak, mengatur durasi waktu menjawab soal, hingga mengunduh nilai.

Pembahasan

Acara diawali dengan pembukaan yang dipandu oleh MC dan sambutan singkat dari ketua tim PkM STAKat Negeri Pontianak. Ketua tim PkM dalam sambutannya menyampaikan bahwa kegiatan PkM ini bertujuan untuk menambah pengetahuan guru PAK di Kabupaten Mempawah tentang pentingnya penguasaan literasi digital terutama menggunakan aplikasi Quizziz sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran terutama dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Para guru PAK di Kabupaten Mempawah menyambut baik kegiatan ini, karena selama ini literasi digital belum sepenuhnya menjadi perhatian. Setelah sambutan, ketua tim PkM memperkenalkan anggota timnya kepada peserta. Acara pembukaan ditunjukkan oleh gambar berikut.



Gambar 1. Acara Pembukaan dan Sesi Perkenalan

Literasi digital merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam penerapan kurikulum merdeka. Literasi digital menjadi salah satu kecakapan inti yang diintegrasikan ke dalam Kurikulum Merdeka, bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan menggunakan teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab (Kemendikbudristek, 2022). Literasi digital bukan sekadar kemampuan menggunakan komputer atau internet, melainkan juga kemampuan memahami, mengevaluasi, dan mengintegrasikan informasi dalam berbagai format yang disajikan oleh komputer (Nasrullah, 2015). Merujuk pada pendapat tersebut, guru sebagai pengguna komputerlah yang harusnya cakap dalam memahami serta menggunakan komputer ataupun internet. Guru memiliki peran krusial dalam mengimplementasikan literasi digital di kelas. Mereka perlu terus meningkatkan kompetensi digital mereka sendiri dan mengembangkan metode pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara efektif (Asosiasi Guru Indonesia, 2023). Sebelumnya, guru PAK di Kabupaten Mempawah belum sepenuhnya memanfaatkan literasi digital dalam pembelajaran. Guru PAK masih belum familiar dengan aplikasi digital dalam pembelajaran. Aplikasi digital yang digunakan hanya sebatas *google form*. Melalui pelatihan ini, guru PAK mendapatkan pengetahuan tentang salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAK yang lebih menarik dan praktis daripada *google form* yaitu Quizziz.

Pada kegiatan PkM ini, tim memberikan pelatihan tentang penggunaan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran. Sebagian besar peserta masih kurang familiar dengan aplikasi Quizziz. Oleh karena itu, tim terlebih dahulu mengenalkan konsep Quizziz kepada peserta. Quizziz adalah sebuah platform pembelajaran

berbasis permainan yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui pendekatan yang kompetitif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas (Aji, 2019). Quizizz mengadopsi pendekatan yang berpusat pada siswa, memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan menerima umpan balik instan, yang mendukung prinsip-prinsip pembelajaran aktif dan konstruktivisme (Zhao, 2019). Quizizz menerapkan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan sehingga cocok digunakan bagi segala usia. Dalam Quizizz mencakup penggunaan avatar, papan peringkat, dan sistem poin yang mendorong kompetisi sehat dan meningkatkan motivasi siswa (Deterding et.al., 2011). Pemaparan materi pelatihan ditunjukkan oleh gambar berikut.



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan

Peserta mengaku belum pernah menggunakan aplikasi Quizizz. Namun, setelah mendengarkan pemaparan materi, peserta tampak tertarik menggunakan Quizizz dalam pembelajaran karena memiliki banyak kelebihan serta manfaat. Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggabungkan unsur kompetisi dan kolaborasi sehingga meningkatkan minat belajar siswa (Rofiqoh, 2021). Selain itu, dengan menggunakan Quizizz siswa dan guru mendapatkan hasil evaluasi secara cepat sehingga memungkinkan perbaikan yang cepat pula. Quizizz juga dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Quizizz tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu guru dalam mengidentifikasi area dimana siswa membutuhkan bantuan tambahan (Prasetyo, 2020). Aplikasi ini juga dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk menilai dan menganalisis hasil tes serta cocok untuk berbagai mata pelajaran.

Aplikasi Quizizz sangat mudah digunakan. Untuk membuat kuis atau latihan menggunakan Quizizz, peserta mempersiapkan perangkatnya masing-masing berupa ponsel ataupun laptop. Narasumber kemudian mendemonstrasikan cara menyusun kuis menggunakan Quizizz. Untuk mengimplementasikan Quizizz dalam pembelajaran, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan antara lain: peserta membuat akun di platform Quizizz. Peserta dapat membuat akun dengan menggunakan email ataupun nomor ponsel yang aktif. Setelah memiliki akun, peserta diajak untuk merancang kuis. Pada tahapan ini, pemilihan kuis harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebab Kuis yang efektif harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa (Boulden et al., 2017). Peserta dibebaskan membuat soal baru atau menyalin soal yang telah dibuat di *microsoft word* sebelumnya. Pada tahapan ini, beberapa peserta sudah memiliki konsep soal yang telah dibuat sebelumnya sehingga tinggal memindahkan pada Quizizz saja. Namun, beberapa peserta memilih untuk menyusun soal yang baru. Secara keseluruhan, peserta berhasil menyusun soal dengan menggunakan Quizizz meski dengan jumlah soal yang berbeda-beda.

Setelah kuis selesai disusun, peserta mempraktikkan cara mengonfigurasi pengaturan kuis seperti durasi waktu, urutan pertanyaan, dan mode permainan. Pengaturan yang tepat dapat membantu menciptakan

lingkungan belajar yang optimal dan mendukung berbagai gaya belajar (Balta & Tzafilkou, 2019). Oleh karena itu, pendidik perlu mengatur konfigurasi ini sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Kuis yang telah siap dapat dibagikan kepada siswa. Namun, sebelum memulai kuis, pendidik perlu menjelaskan cara menggunakan Quizizz dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebab instruksi yang jelas dapat mengurangi kecemasan siswa dan meningkatkan partisipasi (Wang, 2015). Sehingga siswa pun dapat merasa belajar menjadi aktivitas yang menyenangkan. Untuk tahapan pembagian kuis kepada siswa tidak dapat dilaksanakan pada saat pelatihan karena keterbatasan waktu.

Keseluruhan peserta dapat mempraktikkan menyusun kuis. Namun, di akhir pelatihan peserta kebingungan untuk mengunduh nilai siswa setelah kuis dilaksanakan. Untuk mengunduh nilai siswa cukup mudah dilakukan. Setelah kuis selesai, buka dashboard Quizizz Anda dan pilih kuis yang ingin Anda unduh nilainya. Klik pada opsi "*Reports*" atau "*Laporan*" yang biasanya terletak di bagian atas halaman kuis (Quizizz, 2023). Di halaman laporan, cari tombol "*Download*" atau "*Unduh*". Ini biasanya terletak di sudut kanan atas halaman (Singh, 2021). Kemudian pilih format *file*. Quizizz umumnya menawarkan beberapa opsi format *file* untuk diunduh. Opsi tersebut antara lain: Excel (.xlsx): Format ini berguna untuk analisis lebih lanjut; CSV (*Comma Separated Values*): Format ini kompatibel dengan berbagai aplikasi *spreadsheet* dan *database*; dan PDF: Berguna untuk mencetak atau berbagi laporan dalam format yang tidak dapat diedit. Pilih format yang sesuai dengan kebutuhan. Unduh dan simpan *file* pada lokasi yang mudah diakses. Setelah mengunduh, buka *file* untuk memastikan semua data telah terunduh dengan benar. *File* ini biasanya mencakup informasi seperti nama siswa, skor, waktu yang dihabiskan, dan jawaban untuk setiap pertanyaan.

Di akhir pelatihan, peserta pun sudah memahami cara mengunduh nilai siswa. Mengunduh nilai ini sangat bermanfaat bagi pendidik. Karena dengan mengunduh nilai memungkinkan pendidik untuk melakukan analisis yang lebih mendalam menggunakan alat *spreadsheet* eksternal, membantu dalam identifikasi tren dan pola dalam kinerja siswa" (Gamage et al., 2019). Selain itu, nilai yang diunduh dapat dijadikan sebagai dokumentasi dan pelaporan yang diperlukan untuk pelaporan perkembangan siswa dan dapat digunakan dalam konferensi orang tua atau evaluasi program" (Balta & Tzafilkou, 2019).

Melalui pelatihan ini, peserta tertarik untuk menggunakan aplikasi Quizizz ini terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK). Namun, demikian peserta diingatkan untuk selalu bijak dalam mengintegrasikan teknologi seperti Quizizz, serta memastikan bahwa penggunaannya mendukung, bukan menggantikan, interaksi dan diskusi kelas yang bermakna" (Tihajar, 2023, hal. 178). Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar di era digital. Namun, seperti halnya semua alat teknologi pendidikan, efektivitasnya bergantung pada bagaimana pendidik mengintegrasikannya ke dalam strategi pembelajaran yang komprehensif. Quizizz dan platform serupa bukan sekadar alat, melainkan katalis untuk perubahan paradigma dalam pendidikan, mendorong pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa" (Waluyo, 2022). Dengan pemahaman yang tepat tentang potensi dan batasan Quizizz, pendidik dapat memanfaatkannya sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan abad 21 dengan lebih baik.

V. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang mengusung tema Pelatihan Quizizz sebagai Penerapan Literasi Digital dalam Implementasi Kurikulum Merdeka bagi Guru Pendidikan Agama Katolik di Kabupaten Mempawah telah dilaksanakan pada Sabtu, 29 Juli 2023 bertempat di Rumah Retret Santo Paulus II Anjongan dengan peserta sebanyak 30 guru Pendidikan Agama Katolik di Kabupaten Mempawah. Pelatihan ini telah memberikan dampak yang positif bagi peserta. Pelatihan ini meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Guru PAK di Kabupaten Mempawah dalam menggunakan aplikasi digital yaitu Quizizz dalam pembelajaran. Melalui pelatihan ini, guru PAK dapat menyusun soal serta mengatur konfigurasi soal berupa durasi waktu, pilihan jawaban acak, serta mode permainan serta membagikan soal kepada siswa. Namun, tahapan membagikan soal ini tidak dapat dipraktikkan secara langsung karena keterbatasan waktu. Peserta juga memahami cara mengunduh nilai siswa sehingga tidak perlu repot lagi mengoreksi.

UCAPAN TERIMA KASIH (jika ada)

Terima kasih kami ucapkan kepada STAKat Negeri Pontianak yang telah menyediakan dana untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Terima kasih juga kami ucapkan kepada guru PAK di Kabupaten Mempawah sebagai mitra PkM. Semoga dengan kegiatan PkM ini, penguasaan literasi digital di sekolah-sekolah semakin digalakkan sehingga dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. (2019). Aplikasi Tik untuk Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asosiasi Guru Indonesia. (2023). Peran Guru dalam Era Digital: Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: AGI Press.
- Boulden, D. C., Hurt, J. W., & Richardson, M. K. (2017). "Implementing digital tools to support student questioning abilities: A collaborative action research report." i.e.: inquiry in education, 9(1), 2.
- Deterding, S. et al. (2011). "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'." Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9-15.
- Dike, D., Parida, L., & Atawolo, G. S. (2022). *Adaptasi budaya belajar masa pandemi covid 19 di sekolah dasar kabupaten sintang*. Vox Edukasi, 1(13), 1-14. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/download/1535/pdf>.
- Gamage, S. H., Ayres, J. R., Behrend, M. B., & Smith, E. J. (2019). "Optimising Moodle quizzes for online assessments." International Journal of STEM Education, 6(1), 1-14.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Mangkunegara, A.P. (2003). Perencanaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. Bandung: Refika Dharma.
- Mardiati. (2014). Pengaruh Pengembangan Sumber Daya Manusia Oleh Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Dan Manajemen Kelas Di Sekolah Dasar Negeri Dan Swasta Se-Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan. Thesis. Universitas Islam Negeri Sultan Sarif Kasim Riau.
- Nasrullah, R. (2015). Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Notoatmodjo, S. (2003). Pengembangan Sumber Daya Manusia, Jakarta: Rineka Cipta.
- Octavianna, Y., Nainggolan, C.F., Tampubolon, E.D., Silaban, F., Simbolon, T. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Digital Siswa di SMKS Dharma Karya Beringin, Deli Serdang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5 (3), 2966-2975.
- Prawiradilaga, D. S., Ariani, D., & Handoko, H. (2020). Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prasetyo, E. (2020). Revolusi Pembelajaran di Era Digital. Bandung: Alfabeta.
- Pohan, S., & Suparman, S. (2020). PERSPEKTIF LITERASI DIGITAL BAGI GURU SEKOLAH DASAR. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 7(2), 164-178. <https://doi.org/10.33059/jsnbl.v7i2.2932>
- Rofiqoh, S. N. I. (2021). Inovasi Pembelajaran di Era Digital. Yogyakarta: Andi Offset.
- Singh, A. (2021). "Effective Use of Quizizz for Formative Assessment in Higher Education." Journal of Educational Technology Systems, 50(1), 62-74.
- Siswanto, B. (2010). Manajemen Tenaga Kerja Rancangan dalam Pendayagunaan dan Pengembangan Unsur Tenaga Kerja. Bandung : Sinar Baru
- Septiana, A.R & Hanafi, M. (2022). Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 380-385. <https://doi.org/10.56799/joongki.v1i3.832>
- Tihajar, R. (2023). Teknologi Pendidikan: Peluang dan Tantangan. Malang: UB Press.
- Waluyo, B. (2022). Transformasi Pendidikan Indonesia. Solo: Tiga Serangkai.
- Wang, A. I. (2015). "The wear out effect of a game-based student response system." Computers & Education, 82, 217-227.
- Zhao, F. (2019). "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom." International Journal of Higher Education, 8(1), 37-43.