ALPATIH : **Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat**
e-ISSN : 2988-750X **Vol. 4, No. 2, Hal. 22-39, Maret 2026.**

Pelatihan dan pendampingan penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru TK Kecamatan Kampar

Arnita Fitri[1*], Thea Yuliana Anjari[1], Aisyah Oktavia Siregar[1], Tita Sapriyanti[1], Nadila Zuhdi[1], Vemi Azzah Asilah[3]
[1]Pendididkan Anak Usia Dini, Universitas Rokania, Riau, Indonesia
[*]Correspondence: arnitafitri@rokania.ac.id
© The Author(s) 2026

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkuat kesiapan dan keterampilan awal guru TK dalam merancang kuis interaktif berbasis Quizizz sebagai media penguatan materi dan asesmen formatif yang menyenangkan. Program melibatkan 45 guru TK negeri dan swasta di Kecamatan Kampar dan dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu analisis kebutuhan, persiapan materi dan instrumen, pelatihan dan praktik terbimbing, evaluasi capaian, serta tindak lanjut. Data dikumpulkan melalui daftar hadir, observasi proses, dokumentasi, telaah produk kuis, diskusi-refleksi, dan angket respons peserta, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta terlibat aktif dalam demonstrasi, praktik pembuatan akun, penyusunan soal bergambar, pengaturan waktu dan jawaban, simulasi permainan, serta pengembangan kuis sederhana bertema warna, angka, huruf, dan hewan. Pelatihan juga mengungkap tiga kendala utama, yaitu ketidakmerataan kemampuan digital, keterbatasan perangkat, dan kestabilan jaringan internet. Pendekatan berbasis praktik dan produk memberikan pengalaman langsung yang relevan serta membangun kesiapan awal peserta untuk mengintegrasikan Quizizz secara lebih pedagogis. Namun, karena belum tersedia data pretest-posttest dan rekap kuantitatif penilaian produk, kegiatan ini belum dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan kompetensi secara kausal. Pendampingan lanjutan, penilaian produk menggunakan rubrik, dan pemantauan implementasi di kelas diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dampak program.

Kata kunci: Quizizz; guru taman kanak-kanak; kompetensi digital-pedagogis; gamifikasi; pelatihan partisipatif

Abstract

This community engagement program aimed to strengthen teachers' initial readiness and skills in designing Quizizz-based interactive quizzes as tools for content reinforcement and enjoyable formative assessment. The program involved 45 teachers from public and private kindergartens in Kampar District and was implemented through five stages: needs analysis, preparation of materials and instruments, guided training and hands-on practice, outcome evaluation, and follow-up. Data were collected through attendance records, process observation, documentation, review of quiz products, discussion-reflection, and participant response questionnaires, and were analyzed descriptively. The results showed active participation in demonstrations, account creation, development of image-based questions, setting time and answer options, game simulation, and production of simple quizzes on colors, numbers, letters, and animals. The program also identified three main constraints: unequal digital proficiency, limited access to devices, and unstable internet connectivity. The practice- and product-oriented approach provided relevant direct experience and supported participants' initial readiness to integrate Quizizz more pedagogically. Nevertheless, the absence of pretest-posttest data and quantified product assessment prevents causal claims about competency improvement. Follow-up mentoring, rubric-based product assessment, and classroom implementation monitoring are required to sustain and verify the program's impact.

Keyword: Quizizz; kindergarten teachers; digital-pedagogical competence; gamification; participatory training

How to cite: Arnita Fitri., Thea Yuliana Anjari, Aisyah Oktavia Siregar, Tita Sapriyanti, Nadila Zuhdi, & Vemi Azzah Asilah. (2026). Pelatihan dan pendampingan penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru TK Kecamatan Kampar. *Jurnal Alpatih*, *4*(1), 22-39. https://doi.org/10.70115/alpatih.v4i1.711

Received: 17 Januari 2026 | Revised: 25 Februari 2026
Accepted: 14 Maret 2026 | Published: 30 Maret 2026

Jurnal ALPATIH is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fase penting dalam pembentukan kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan kesiapan belajar anak. Pada jenjang ini, kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Seiring berkembangnya transformasi digital, guru tidak hanya dituntut mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran dan tujuan belajar. Kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi akan efektif apabila dipadukan dengan pertimbangan pedagogis dan materi pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006). Sejalan dengan itu, DigCompEdu menempatkan kompetensi digital sebagai bagian penting dari profesionalisme guru (Redecker, 2017).

Pada pendidikan anak usia dini, penggunaan teknologi harus tetap berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak. Teknologi berfungsi sebagai media pendukung yang memperkaya pengalaman belajar, bukan menggantikan interaksi langsung, bermain, maupun eksplorasi lingkungan. NAEYC dan Fred Rogers Center (2012) menegaskan bahwa teknologi perlu digunakan secara aktif, kreatif, sesuai usia, dan didampingi oleh guru. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan aplikasi pembelajaran tidak hanya diukur dari daya tariknya, tetapi juga dari kesesuaian isi, keterlibatan anak, keamanan penggunaan, dan kualitas pendampingan guru (Hirsh-Pasek et al., 2015).

Salah satu media yang banyak dimanfaatkan adalah Quizizz, yaitu platform kuis interaktif yang mendukung asesmen formatif melalui umpan balik otomatis dan laporan hasil belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik apabila dirancang sesuai tujuan pembelajaran (Zhao, 2019; Pitoyo et al., 2020; Kristiani et al., 2022; Al Adawiyah, 2022). Namun, efektivitasnya pada pendidikan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Permasalahan utama integrasi teknologi di sekolah sering kali bukan terletak pada ketersediaan aplikasi, melainkan pada kemampuan guru memanfaatkan fitur aplikasi menjadi kegiatan belajar yang bermakna. Guru memerlukan pelatihan yang tidak hanya berisi penjelasan teknis, tetapi juga memberikan kesempatan praktik, pendampingan, refleksi, dan pengembangan produk pembelajaran. Pendekatan ini dinilai lebih efektif dalam meningkatkan kesiapan guru mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Desimone, 2009; Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010; Tondeur et al., 2012).

Kondisi tersebut juga ditemukan pada guru TK di Kecamatan Kampar. Berdasarkan koordinasi awal, pemanfaatan Quizizz masih terbatas karena rendahnya pengalaman penggunaan, keterbatasan keterampilan teknis, kesulitan menyesuaikan kuis dengan karakteristik anak usia dini, serta kendala perangkat dan jaringan internet. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru memerlukan pelatihan berbasis praktik yang memungkinkan peserta mengembangkan produk secara langsung sekaligus memahami prinsip pedagogis penggunaannya.

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, program pengabdian ini melibatkan 45 guru TK negeri dan swasta di Kecamatan Kampar melalui pelatihan partisipatif yang meliputi penguatan konsep pembelajaran digital, demonstrasi penggunaan Quizizz, praktik terbimbing, penyusunan kuis interaktif, simulasi penggunaan, serta refleksi bersama. Kegiatan ini bertujuan

meningkatkan kesiapan awal guru dalam memanfaatkan Quizizz, melatih peserta mengembangkan kuis yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, mengidentifikasi kendala implementasi, serta merumuskan tindak lanjut penerapan di sekolah. Kontribusi artikel ini terletak pada penyajian proses pelatihan digital-pedagogis berbasis praktik sebagai upaya mendukung penguatan kompetensi guru TK dalam memanfaatkan media pembelajaran digital secara tepat.

Metode

1. Desain dan Pendekatan Kegiatan

   Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan desain pelatihan partisipatif berbasis praktik (participatory hands-on training). Desain tersebut dipilih karena sasaran kegiatan tidak hanya memerlukan pengetahuan konseptual mengenai media pembelajaran digital, tetapi juga keterampilan operasional dalam merancang, mengelola, dan menggunakan kuis interaktif melalui aplikasi Quizizz. Pelaksanaan kegiatan memadukan pemaparan interaktif, demonstrasi, praktik terbimbing, pengembangan produk, simulasi penggunaan, diskusi-refleksi, dan evaluasi.

   Pendekatan kegiatan bersifat edukatif, partisipatif, aplikatif, dan kontekstual. Edukatif berarti kegiatan memberikan penguatan konsep mengenai pembelajaran digital dan gamifikasi pada pendidikan anak usia dini. Partisipatif berarti peserta dilibatkan secara aktif dalam diskusi, latihan, dan refleksi. Aplikatif berarti setiap peserta diarahkan menghasilkan sekurang-kurangnya satu rancangan kuis yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Kontekstual berarti isi kuis, bentuk stimulus, bahasa, durasi, dan cara penggunaan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini serta kondisi sarana di sekolah.

   Program tidak ditempatkan sebagai eksperimen untuk menguji efektivitas Quizizz terhadap hasil belajar anak. Fokus evaluasinya adalah keterlaksanaan kegiatan, capaian keterampilan guru, kualitas produk kuis yang dihasilkan, respons peserta, serta kendala yang muncul selama pelatihan. Dengan demikian, kesimpulan program dibatasi pada capaian pelatihan guru dan kesiapan awal implementasi, bukan pada dampak kausal terhadap perkembangan atau hasil belajar anak.

2. Lokasi, Waktu, dan Peserta Kegiatan

   Program dilaksanakan dalam rentang Juni sampai Agustus 2025. Tahap persiapan dan koordinasi dilakukan pada Juni 2025, kegiatan pelatihan inti dilaksanakan pada 8 Juli 2025 pukul 08.00-12.00 WIB di Aula UPTD Pendidikan Kecamatan Kampar, sedangkan evaluasi dan tindak lanjut dilakukan pada Agustus 2025. Peserta kegiatan berjumlah 45 guru taman kanak-kanak yang berasal dari lembaga TK negeri dan swasta di wilayah Kecamatan Kampar.

   Peserta dipilih berdasarkan kesesuaian sasaran program, yaitu guru yang terlibat langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran anak usia dini. Partisipasi guru juga mempertimbangkan kesediaan mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dan membawa perangkat yang dapat digunakan untuk praktik, seperti telepon pintar atau laptop. Dalam pelaksanaannya, peserta dengan kemampuan digital yang lebih baik dapat didorong menjadi rekan sebaya bagi peserta yang masih mengalami kesulitan teknis.

3. Tahapan Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program disusun dalam lima tahap yang saling berurutan, yaitu analisis kebutuhan, persiapan program, pelaksanaan pelatihan, evaluasi capaian, dan tindak lanjut. Hubungan antartahap ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan alur pelaksanaan program pengabdian

a. Analisis Kebutuhan dan Koordinasi Mitra

Tahap awal dilakukan untuk memastikan bahwa program menjawab kebutuhan riil guru TK. Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak UPTD Pendidikan dan perwakilan guru TK untuk menentukan sasaran, tempat, jadwal, sarana, dan bentuk kegiatan.

Identifikasi kebutuhan diarahkan pada empat aspek: (1) pengalaman guru menggunakan media pembelajaran digital; (2) tingkat pengenalan terhadap Quizizz; (3) ketersediaan perangkat dan akses internet; serta (4) kesulitan guru dalam menyusun evaluasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Informasi kebutuhan diperoleh melalui komunikasi awal, pertanyaan terbuka, dan pengamatan terhadap kondisi mitra.

Luaran tahap ini adalah peta kebutuhan peserta, daftar kendala awal, kesepakatan pelaksanaan, dan batasan materi yang perlu diprioritaskan. Hasil identifikasi digunakan untuk menentukan kedalaman materi dan pola pendampingan selama praktik.

b. Persiapan Materi, Media, dan Instrumen

Tim menyusun materi pelatihan yang mencakup prinsip penggunaan media digital dalam pembelajaran PAUD, pengenalan Quizizz, prosedur pembuatan akun, pembuatan kuis, penggunaan gambar, pengaturan waktu, pembagian kode atau tautan permainan, simulasi sebagai peserta didik, dan pembacaan hasil kuis.

Contoh kuis disusun menggunakan tema yang dekat dengan pembelajaran TK, seperti warna, angka, huruf, bentuk, hewan, anggota tubuh, dan lingkungan sekitar. Contoh tersebut dirancang dengan teks singkat, visual dominan, jumlah soal terbatas, tingkat kesulitan sederhana, serta umpan balik yang tidak menimbulkan tekanan kompetitif berlebihan.

Tim juga menyiapkan bahan presentasi, panduan langkah demi langkah, perangkat demonstrasi, koneksi internet cadangan apabila tersedia, dokumentasi

kegiatan, serta instrumen evaluasi. Instrumen evaluasi dapat berupa daftar hadir, lembar observasi keterlibatan peserta, daftar cek ketercapaian praktik, rubrik penilaian produk kuis, angket respons atau kepuasan, dan catatan lapangan fasilitator.

c. Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Pelatihan diawali dengan orientasi mengenai literasi digital guru dan pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selanjutnya, fasilitator mendemonstrasikan pembuatan akun, penyusunan kuis, pengaturan fitur, dan cara membagikan kuis.

Peserta kemudian mengikuti praktik terbimbing dengan menyusun kuis sesuai tema pembelajaran TK. Selama praktik, fasilitator memberikan pendampingan teknis sekaligus umpan balik terhadap aspek pedagogis, meliputi kesesuaian bahasa, penggunaan visual, tingkat kesulitan, dan relevansi materi.

Kegiatan diakhiri dengan simulasi penggunaan salah satu kuis hasil karya peserta, kemudian dilanjutkan dengan diskusi mengenai manfaat, kendala, dan strategi implementasi Quizizz dalam pembelajaran TK.

d. Evaluasi Capaian Program

Evaluasi dilakukan terhadap proses dan hasil kegiatan. Evaluasi proses meliputi kehadiran, partisipasi peserta selama diskusi dan praktik, kemampuan menggunakan aplikasi, serta kebutuhan pendampingan. Evaluasi hasil mencakup ketercapaian tugas praktik, kualitas kuis yang dihasilkan, respons peserta, dan rencana implementasi Quizizz di sekolah.

Produk kuis dinilai berdasarkan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa dan visual yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, ketepatan jawaban, tingkat kesulitan, serta kelayakan teknis. Respons peserta dikumpulkan melalui angket dan komentar terbuka yang mencakup relevansi materi, kejelasan penyampaian, kualitas pendampingan, kemudahan penggunaan aplikasi, serta kesiapan menerapkan Quizizz dalam pembelajaran.

e. Tindak Lanjut

Tindak lanjut difokuskan pada penguatan kemampuan guru melalui umpan balik terhadap produk, perbaikan kuis, serta pengembangan bank soal sesuai tema pembelajaran. Peserta juga didorong untuk menguji penggunaan Quizizz secara terbatas dengan tetap memperhatikan karakteristik anak usia dini, durasi penggunaan perangkat, dan pendampingan guru. Jika memungkinkan, pendampingan dilanjutkan melalui grup komunikasi atau konsultasi daring untuk memantau implementasi, mengidentifikasi kendala, dan merumuskan kebutuhan dukungan lebih lanjut.

Tabel 1. Matriks tahapan, metode, dan luaran kegiatan

Tahap	Kegiatan Utama	Metode	Luaran
Analisis kebutuhan	Koordinasi, pemetaan kompetensi awal, identifikasi sarana dan kendala	Diskusi awal, komunikasi dengan mitra, observasi kebutuhan	Peta kebutuhan dan prioritas materi

Tahap	Kegiatan Utama	Metode	Luaran
Persiapan	Penyusunan materi, contoh kuis, panduan, dan instrumen	Pengembangan bahan pelatihan dan simulasi internal	Materi, media, contoh kuis, serta instrumen evaluasi
Pelaksanaan	Pemaparan konsep, demonstrasi, praktik, pengembangan produk, simulasi, dan diskusi	Ceramah interaktif, demonstrasi, hands-on practice, peer support	Akun aktif, kuis sederhana, dan pengalaman simulasi
Evaluasi	Observasi proses, pemeriksaan ketercapaian praktik, penilaian produk, angket respons	Observasi, penilaian dokumen/produk, angket, refleksi	Data capaian, respons, kendala, dan kebutuhan lanjutan
Tindak lanjut	Umpan balik, revisi produk, rencana implementasi dan pendampingan	Konsultasi, komunikasi daring, monitoring terbatas	Produk yang diperbaiki dan rencana penerapan di TK

4. Materi Pelatihan

Materi disusun secara bertahap, dimulai dari aspek pedagogis hingga teknis agar guru mampu memanfaatkan Quizizz sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak. Materi utama meliputi:

a. literasi digital guru PAUD dan prinsip penggunaan teknologi secara aman, terbatas, dan bermakna;
b. konsep gamifikasi dan perbedaannya dengan pembelajaran yang semata-mata berorientasi kompetisi;
c. pengenalan antarmuka, akun, dan fitur dasar Quizizz;
d. teknik menyusun soal sederhana berbasis gambar dan tema pembelajaran TK;
e. pengaturan waktu, jumlah soal, opsi jawaban, umpan balik, tautan, dan kode permainan;
f. simulasi penggunaan secara individual, kelompok kecil, atau klasikal;
g. pembacaan laporan hasil kuis sebagai informasi formatif bagi guru; dan
h. strategi alternatif ketika jaringan internet, perangkat, atau kemampuan digital peserta terbatas.

5. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Evaluasi

Data program dikumpulkan untuk menggambarkan keterlaksanaan, capaian, dan respons peserta. Instrumen yang digunakan harus merujuk pada bukti kegiatan yang tersedia. Matriks berikut dapat digunakan sebagai struktur pelaporan.

Tabel 2. Matriks evaluasi program

Aspek	Indikator	Teknik	Sumber/Instrumen
Partisipasi	Kehadiran dan keterlibatan peserta selama seluruh sesi	Pencatatan dan observasi	Daftar hadir dan lembar observasi

Aspek	Indikator	Teknik	Sumber/Instrumen
Keterampilan teknis	Kemampuan login, membuat kuis, menambah gambar, mengatur jawaban, dan menyimpan/membagikan kuis	Observasi praktik dan daftar cek	Checklist ketercapaian praktik
Kualitas produk	Kesesuaian isi, bahasa, visual, tingkat kesulitan, ketepatan jawaban, dan kelayakan teknis	Penilaian produk	Rubrik penilaian kuis
Respons peserta	Relevansi, kemudahan, manfaat, kepuasan, dan kesiapan implementasi	Angket dan komentar terbuka	Angket respons/kepuasan
Kendala dan tindak lanjut	Masalah jaringan, perangkat, kemampuan digital, dan kebutuhan pendampingan	Diskusi, refleksi, dan catatan lapangan	Catatan fasilitator dan dokumentasi

6. Indikator Ketercapaian Program

Ketercapaian program ditentukan secara berjenjang. Pertama, indikator proses ditunjukkan oleh kehadiran dan keterlibatan aktif peserta. Kedua, indikator keterampilan ditunjukkan oleh kemampuan peserta menyelesaikan langkah utama penggunaan Quizizz. Ketiga, indikator produk ditunjukkan oleh tersusunnya kuis yang dapat dijalankan dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran TK. Keempat, indikator penerimaan ditunjukkan oleh respons peserta terhadap manfaat, kemudahan, dan relevansi program. Kelima, indikator keberlanjutan ditunjukkan oleh adanya rencana perbaikan dan penerapan kuis di sekolah.

Apabila tim telah menetapkan batas numerik sebelum pelaksanaan, batas tersebut dapat dicantumkan secara eksplisit, misalnya persentase peserta yang menyelesaikan produk, skor minimal kelayakan kuis, atau proporsi respons positif. Apabila batas numerik tidak pernah ditetapkan, artikel sebaiknya melaporkan capaian aktual secara deskriptif tanpa mengklaim bahwa program memenuhi target yang dibuat setelah kegiatan selesai.

7. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan frekuensi, persentase, dan rerata sesuai bentuk instrumen yang tersedia. Persentase ketercapaian dihitung dengan rumus $P = (f/N) \times 100\%$, dengan P sebagai persentase, f sebagai jumlah peserta yang memenuhi indikator, dan N sebagai jumlah peserta yang dievaluasi. Data penilaian produk dapat disajikan dalam bentuk skor setiap aspek, rerata skor, kategori kelayakan, dan distribusi jumlah produk pada setiap kategori.

Data kualitatif yang berasal dari komentar terbuka, diskusi, refleksi, dan catatan fasilitator dianalisis melalui reduksi data, pengelompokan tema, dan penarikan kesimpulan. Tema yang dapat digunakan antara lain manfaat yang dirasakan, kesulitan teknis, keterbatasan sarana, kesesuaian Quizizz bagi anak usia dini, dan kebutuhan pelatihan lanjutan. Temuan kuantitatif dan kualitatif kemudian diinterpretasikan secara terpadu untuk menjelaskan capaian serta keterbatasan program.

Apabila tersedia data sebelum dan sesudah pelatihan, analisis dapat diperluas menggunakan perbandingan skor awal dan akhir. Namun, analisis inferensial hanya

digunakan apabila instrumen, desain pengukuran, dan asumsi statistiknya memadai. Tanpa data awal, artikel tidak boleh menyatakan adanya peningkatan secara kausal; istilah yang lebih tepat adalah capaian, kemampuan setelah pelatihan, atau respons peserta.

8. Pertimbangan Etis dan Keabsahan Pelaporan

Partisipasi peserta dalam pengisian angket dan dokumentasi harus didasarkan pada persetujuan yang wajar. Identitas individual guru tidak dicantumkan dalam artikel, kecuali terdapat izin tertulis. Foto kegiatan digunakan untuk menunjukkan proses pelatihan, bukan untuk mengevaluasi individu. Produk kuis peserta yang ditampilkan sebagai contoh perlu memperoleh persetujuan atau dianonimkan.

Keabsahan pelaporan dijaga dengan membandingkan beberapa sumber bukti, yaitu daftar hadir, dokumentasi, produk kuis, angket, dan catatan fasilitator. Setiap angka yang dicantumkan dalam hasil harus dapat ditelusuri ke dokumen asli. Klaim keberhasilan dibatasi pada data yang benar-benar tersedia agar artikel tidak mengubah laporan administratif menjadi klaim penelitian yang tidak didukung bukti.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Keterlaksanaan Program dan Partisipasi Peserta

Kegiatan inti dilaksanakan pada 8 Juli 2025 di Aula UPTD Pendidikan Kecamatan Kampar selama empat jam, yaitu pukul 08.00-12.00 WIB. Peserta berjumlah 45 guru yang berasal dari lembaga TK negeri dan swasta di wilayah Kecamatan Kampar. Seluruh rangkaian utama yang direncanakan dapat dilaksanakan, meliputi orientasi mengenai pembelajaran digital pada PAUD, pengenalan fitur Quizizz, demonstrasi penggunaan, praktik terbimbing, pengembangan kuis, simulasi, diskusi-refleksi, dan evaluasi akhir.

Partisipasi peserta terlihat pada keterlibatan mereka dalam mengikuti demonstrasi, menggunakan perangkat masing-masing, menyusun kuis berdasarkan tema pembelajaran TK, mengikuti simulasi sebagai pengguna, serta mengajukan pertanyaan terkait penerapan di sekolah. Kegiatan tidak berhenti pada penyampaian materi satu arah. Peserta diarahkan untuk melakukan prosedur secara langsung sehingga keterlaksanaan program dapat dinilai dari aktivitas dan produk yang dihasilkan, bukan semata-mata dari kehadiran.



Gambar 2. Penyampaian materi mengenai pembelajaran digital dan penggunaan Quizizz pada pendidikan anak usia dini

Dokumentasi pada Gambar 2 memperlihatkan tahap pemaparan konseptual sebelum peserta memasuki demonstrasi dan praktik. Tahap ini berfungsi menyamakan pemahaman bahwa Quizizz bukan sekadar aplikasi permainan, melainkan media yang harus dipilih

berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan anak, dan bentuk pendampingan guru. Foto tersebut digunakan sebagai bukti dokumenter keterlaksanaan sesi materi; penilaian capaian peserta tetap harus merujuk pada aktivitas praktik, produk kuis, dan instrumen evaluasi, bukan pada dokumentasi visual semata.

Tabel 3. Keterlaksanaan kegiatan dan bukti capaian proses

Tahap	Realisasi	Bukti atau makna hasil
Orientasi dan penyampaian konsep	Pentingnya pembelajaran digital, prinsip bermain sambil belajar, dan posisi teknologi sebagai alat bantu pedagogis.	Peserta memperoleh kerangka awal untuk menempatkan Quizizz dalam pembelajaran TK, bukan sebagai tujuan pembelajaran.
Demonstrasi aplikasi	Pembuatan akun, login, penyusunan soal, penambahan gambar, pengaturan waktu, penyimpanan, serta pembagian kode atau tautan.	Peserta memperoleh contoh prosedural sebelum melakukan praktik mandiri.
Praktik terbimbing	Peserta menggunakan telepon pintar atau laptop dan menyusun kuis sederhana sesuai tema TK.	Terbentuk pengalaman langsung; peserta yang mengalami kendala memperoleh bantuan fasilitator.
Pengembangan produk	Setiap peserta diarahkan membuat minimal satu kuis sederhana dengan tema warna, angka, huruf, hewan, atau tema TK lainnya.	Kegiatan menghasilkan luaran konkret berupa rancangan kuis yang dapat dikembangkan kembali.
Simulasi penggunaan	Salah satu kuis peserta dimainkan bersama dengan peserta lain bertindak sebagai pengguna.	Peserta memahami alur kuis dari perspektif guru sekaligus pengguna.
Diskusi dan evaluasi	Tanya jawab mengenai jaringan, perangkat, tingkat kesulitan, dan pendampingan anak; pengisian angket akhir.	Diperoleh informasi mengenai penerimaan program dan kebutuhan tindak lanjut.

2. Capaian Keterampilan Dasar Penggunaan Quizizz

Capaian utama program terletak pada kemampuan awal peserta untuk mengikuti prosedur penggunaan Quizizz dan mengembangkan kuis sederhana. Berdasarkan catatan pelaksanaan, sebagian besar peserta mampu membuat akun dan menyusun kuis sesuai tema pembelajaran TK. Capaian tersebut menunjukkan bahwa kombinasi demonstrasi dan praktik terbimbing dapat membantu peserta berpindah dari tahap mengenal aplikasi menuju tahap menghasilkan produk digital sederhana.

Kemampuan peserta tidak diasumsikan seragam. Guru yang baru pertama kali menggunakan aplikasi pembelajaran digital membutuhkan pendampingan lebih intensif, sedangkan peserta yang lebih terbiasa dengan perangkat dapat melanjutkan langkah secara lebih mandiri. Variasi ini menegaskan pentingnya pendampingan individual atau kelompok kecil dalam pelatihan teknologi. Dalam konteks program pengabdian, keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi oleh kemampuan fasilitator memberikan bantuan tepat pada tahap ketika peserta mengalami hambatan.

Tabel 4. Capaian kompetensi yang teramati selama pelatihan

Aspek kompetensi	Bukti kegiatan	Interpretasi capaian
Pemahaman konseptual	Peserta mengikuti pembahasan mengenai fungsi media digital dan prinsip penggunaannya pada PAUD.	Terbentuk pemahaman awal bahwa Quizizz harus disesuaikan dengan perkembangan anak.
Pengoperasian dasar	Peserta mengikuti langkah membuat akun, masuk ke platform, memilih fitur, dan menyimpan kuis.	Sebagian besar peserta mampu menyelesaikan prosedur dasar dengan tingkat bantuan yang berbeda.

Aspek kompetensi	Bukti kegiatan	Interpretasi capaian
Penyusunan konten	Peserta membuat soal berdasarkan tema pembelajaran TK dan menambahkan unsur visual.	Peserta mulai menghubungkan kemampuan teknis dengan kebutuhan materi pembelajaran.
Pengujian produk	Kuis dicoba melalui simulasi bersama.	Peserta dapat mengidentifikasi pengalaman pengguna, termasuk tampilan soal, waktu, skor, dan peringkat.
Refleksi pedagogis	Peserta mendiskusikan kesesuaian tingkat kesulitan, jumlah soal, penggunaan gambar, dan pendampingan anak.	Terbentuk kesadaran bahwa kelayakan teknis tidak otomatis berarti kelayakan pedagogis.



Gambar 3. Rantai capaian program pelatihan Quizizz

Gambar 3 menunjukkan bahwa capaian program berkembang secara berurutan. Pemahaman mengenai pembelajaran digital menjadi dasar bagi penguasaan teknis, penguasaan teknis memungkinkan peserta menghasilkan kuis, dan produk tersebut menjadi indikator kesiapan awal untuk melakukan uji coba terbatas di sekolah. Tahap terakhir belum dapat dipahami sebagai implementasi yang mapan karena laporan belum memuat pemantauan penggunaan Quizizz setelah pelatihan.

3. Karakteristik Produk Kuis dan Adaptasi untuk Anak Usia Dini

Produk yang dikembangkan peserta berupa kuis sederhana dengan tema yang dekat dengan pengalaman belajar anak, seperti warna, angka, huruf, dan nama-nama hewan. Pemilihan tema yang konkret merupakan langkah awal yang sesuai karena anak usia dini memerlukan stimulus yang mudah dikenali dan tidak terlalu abstrak. Selama pendampingan, peserta diarahkan menggunakan gambar secara dominan, kalimat singkat, jumlah soal terbatas, serta tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan anak.

Penggunaan Quizizz pada TK memerlukan adaptasi yang lebih ketat dibandingkan pada jenjang sekolah dasar atau menengah. Fitur skor, batas waktu, dan papan peringkat dapat meningkatkan daya tarik, tetapi berpotensi menggeser perhatian anak dari pemahaman menuju kecepatan atau kompetisi. Karena itu, fasilitator menekankan bahwa kuis sebaiknya digunakan sebagai aktivitas penguatan, dilakukan dalam durasi singkat, dan didampingi guru. Dalam kelas dengan perangkat terbatas, Quizizz dapat digunakan secara klasikal atau kelompok kecil, bukan harus satu perangkat untuk setiap anak.

Tabel 5. Prinsip pengembangan produk Quizizz untuk pembelajaran TK

Dimensi	Prinsip	Implikasi praktis
Kesesuaian materi	Tema konkret dan dekat dengan pengalaman anak.	Warna, angka, huruf, bentuk, hewan, anggota tubuh, atau lingkungan sekitar.
Bahasa	Instruksi dan pertanyaan singkat, jelas, serta tidak mengandung struktur kalimat kompleks.	Guru dapat membacakan soal ketika kemampuan membaca anak belum berkembang.

Dimensi	Prinsip	Implikasi praktis
Visual	Gambar menjadi stimulus utama dan teks berfungsi sebagai pendukung.	Gunakan gambar yang jelas, relevan, dan tidak terlalu padat.
Jumlah dan durasi	Jumlah soal dibatasi dan waktu penggunaan tidak terlalu lama.	Kuis digunakan sebagai selingan, penguatan, atau evaluasi sederhana.
Umpan balik dan kompetisi	Skor dan peringkat tidak dijadikan pusat kegiatan.	Fokus pada partisipasi, pengenalan konsep, dan pengalaman belajar menyenangkan.
Pendampingan	Penggunaan dilakukan dengan arahan guru.	Guru membantu navigasi, membacakan soal, dan mengamati respons anak.

4. Respons Peserta, Kendala, dan Strategi Pemecahan

Respons peserta selama pelatihan cenderung positif secara observasional. Hal ini terlihat dari keterlibatan dalam praktik, antusiasme ketika mengikuti simulasi, serta munculnya pertanyaan yang berorientasi pada penerapan. Suasana simulasi berlangsung interaktif dan menyenangkan ketika peserta melihat skor serta peringkat yang muncul pada layar. Namun, respons positif tersebut belum dapat dinyatakan dalam persentase atau skor rerata karena rekap angket tidak tersedia pada laporan yang menjadi dasar penyusunan bagian ini.

Diskusi mengidentifikasi tiga kelompok kendala utama. Pertama, keterbatasan jaringan internet yang dapat menghambat akses dan kelancaran penggunaan. Kedua, ketidaksamaan ketersediaan perangkat di sekolah maupun di rumah. Ketiga, variasi kemampuan digital guru yang menyebabkan kecepatan penyelesaian tugas berbeda. Selain itu, guru mempertanyakan cara menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan anak. Kendala tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan Quizizz tidak hanya bergantung pada kemampuan individual guru, tetapi juga pada infrastruktur, desain pedagogis, dan dukungan sekolah.

Tabel 6. Kendala implementasi dan strategi tindak lanjut

Kendala	Risiko	Strategi pemecahan
Jaringan internet tidak stabil	Proses masuk, pemuatan gambar, atau pelaksanaan kuis dapat terganggu.	Menyiapkan koneksi cadangan; menggunakan kuis secara bergantian; menyiapkan aktivitas non-digital sebagai alternatif.
Keterbatasan perangkat	Tidak semua anak atau sekolah memiliki perangkat yang memadai.	Menggunakan model klasikal, kelompok kecil, atau satu perangkat yang dikendalikan guru.
Kemampuan digital guru beragam	Sebagian peserta membutuhkan waktu dan bantuan lebih banyak.	Pendampingan kelompok kecil, tutorial langkah demi langkah, dan dukungan rekan sebaya.
Soal kurang sesuai perkembangan anak	Teks terlalu panjang atau tingkat kesulitan terlalu tinggi.	Memperbanyak gambar, menyederhanakan bahasa, membatasi opsi jawaban, dan melakukan telaah sebelum digunakan.
Dominasi skor dan kompetisi	Anak dapat lebih fokus pada peringkat daripada materi.	Mengurangi tekanan waktu, menggunakan mode kolaboratif, dan menekankan apresiasi proses.
Belum ada pemantauan pascapelatihan	Kesiapan peserta belum tentu berlanjut menjadi praktik rutin.	Melakukan pendampingan lanjutan, pengumpulan produk, serta monitoring penggunaan di kelas.

Pembahasan

1. Relevansi Pelatihan Partisipatif Berbasis Praktik

   Rangkaian hasil memperlihatkan bahwa desain pelatihan partisipatif berbasis praktik lebih sesuai daripada sosialisasi satu arah ketika sasaran program adalah penguasaan media digital. Pada pelatihan teknologi, peserta tidak cukup hanya mengetahui nama fitur atau manfaat aplikasi. Mereka perlu melihat contoh prosedur, mencoba langkah secara mandiri, mengalami kendala, menerima bantuan, dan menghasilkan produk. Urutan demonstrasi-praktik terbimbing-pengembangan produk-simulasi yang diterapkan dalam program ini membentuk pengalaman belajar yang bersifat prosedural sekaligus reflektif. Pola tersebut sejalan dengan prinsip pengembangan profesional yang menekankan pembelajaran aktif, koherensi antara materi dan praktik, serta kesempatan kolaborasi antarpeserta (Desimone, 2009). Strategi pemodelan, pengalaman autentik, refleksi, dan kerja sama juga dipandang penting dalam menyiapkan guru mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Tondeur et al., 2012). Dengan pola tersebut, fasilitator dapat mengamati secara langsung pada tahap mana peserta mengalami hambatan dan jenis bantuan apa yang diperlukan.

   Produk kuis sederhana menjadi bukti capaian yang lebih bermakna daripada kehadiran atau kepuasan. Kehadiran hanya menunjukkan partisipasi administratif, sedangkan kepuasan menunjukkan penerimaan terhadap kegiatan. Keduanya belum membuktikan bahwa peserta dapat menggunakan Quizizz. Sebaliknya, kemampuan membuat akun, menambahkan soal dan gambar, mengatur jawaban, menyimpan, serta membagikan kuis menunjukkan keterampilan yang dapat diamati. Logika ini sejalan dengan pelatihan Quizizz yang dilaporkan Al Adawiyah (2022), yang menempatkan penugasan pembuatan kuis dan materi sebagai bagian evaluasi serta melanjutkan pendampingan melalui kelompok komunikasi. Dengan demikian, pelatihan yang menghasilkan produk dan menyediakan umpan balik memiliki dasar evaluasi yang lebih kuat daripada kegiatan yang berhenti pada pemaparan materi.

   Meskipun demikian, produk yang selesai selama pelatihan tidak secara otomatis menunjukkan kemandirian penuh. Sebagian peserta dapat menyelesaikan tugas karena memperoleh bantuan intensif dari fasilitator atau teman sejawat. Oleh karena itu, capaian program sebaiknya dibedakan menjadi tiga tingkat: mampu menyelesaikan dengan bantuan, mampu menyelesaikan dengan bantuan minimal, dan mampu menyelesaikan secara mandiri. Pembedaan ini akan membuat evaluasi program lebih akurat serta membantu menentukan bentuk pendampingan lanjutan.

2. Penguatan Kompetensi Digital-Pedagogis Guru TK

   Capaian program tidak hanya berupa peningkatan keterampilan teknis menggunakan Quizizz, tetapi juga penguatan kompetensi digital-pedagogis guru. Kompetensi tersebut mencakup kemampuan mengoperasikan aplikasi sekaligus merancang kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik anak, dan kondisi kelas. Hal ini sejalan dengan kerangka TPACK dan *Teacher Digital Competency* yang menekankan integrasi antara penguasaan teknologi dan pertimbangan pedagogis (Mishra & Koehler, 2006; Falloon, 2020).

Variasi kemampuan peserta menunjukkan perlunya pelatihan yang bersifat diferensiatif. Guru yang belum terbiasa menggunakan aplikasi memerlukan pendampingan lebih intensif, sedangkan peserta yang telah memiliki pengalaman digital dapat diberikan tugas pengayaan. Temuan ini sejalan dengan Kristiani et al. (2022) yang menyatakan bahwa keterbatasan pemanfaatan Quizizz lebih banyak dipengaruhi oleh kurangnya pengalaman dan pelatihan daripada rendahnya motivasi guru.

Dalam konteks pengabdian, capaian yang realistis dari pelatihan ini adalah terbentuknya kesiapan awal guru, yang ditandai dengan pemahaman fungsi dasar aplikasi, kemampuan menyusun kuis sederhana, dan kesiapan mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Penilaian terhadap peningkatan kompetensi secara lebih komprehensif memerlukan pengukuran sebelum dan sesudah pelatihan serta pemantauan implementasi di sekolah.

3. Kesesuaian Quizizz dengan Karakteristik Anak Usia Dini

Penggunaan Quizizz pada pendidikan anak usia dini harus dibedakan dari penggunaannya pada peserta didik yang lebih tua. Anak TK masih mengembangkan kemampuan bahasa, regulasi perhatian, koordinasi motorik, pemahaman simbol, dan kemampuan mengikuti aturan. Karena itu, desain kuis perlu mengutamakan gambar yang jelas, instruksi singkat, jumlah pilihan terbatas, durasi yang tidak terlalu panjang, serta pendampingan guru. Tema warna, angka, huruf, bentuk, dan hewan yang dipilih peserta relatif sesuai karena bersifat konkret dan dekat dengan pengalaman anak. Namun, kesesuaian tema belum cukup; guru tetap perlu memastikan bahwa gambar tidak ambigu, bahasa tidak terlalu abstrak, dan tugas benar-benar mengukur tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Karim (2024) melaporkan pemanfaatan Quizizz pada anak usia 5-6 tahun dan menunjukkan penerimaan positif terhadap media tersebut. Nuary et al. (2024) juga mendeskripsikan penggunaan Quizizz pada pendidikan anak usia dini sebagai media yang berpotensi mendukung minat dan motivasi. Temuan tersebut memberikan dasar bahwa Quizizz dapat digunakan pada PAUD, tetapi tidak boleh digeneralisasi secara berlebihan. Studi-studi tersebut menggunakan konteks, peserta, dan desain evaluasi yang berbeda dari kegiatan pengabdian ini. Program di Kecamatan Kampar berfokus pada kesiapan guru, bukan pengukuran dampak terhadap anak. Oleh sebab itu, artikel ini sebaiknya menyatakan bahwa produk peserta berpotensi digunakan dalam pembelajaran TK setelah melalui uji kelayakan dan uji coba terbatas, bukan menyimpulkan bahwa Quizizz telah terbukti meningkatkan hasil belajar anak dalam program ini.

Mediasi guru merupakan prinsip kunci. Pada usia dini, teknologi sebaiknya tidak ditempatkan sebagai pengganti interaksi, bermain konkret, gerak, percakapan, atau eksplorasi lingkungan. Perspektif perkembangan menekankan bahwa kualitas penggunaan teknologi ditentukan oleh aktivitas yang dilakukan anak, dukungan orang dewasa, dan hubungan pengalaman digital dengan dunia nyata, bukan semata-mata oleh jenis perangkat (Hirsh-Pasek et al., 2015; Plowman & McPake, 2013). Quizizz dapat digunakan sebagai aktivitas penguatan singkat, evaluasi formatif sederhana, atau permainan klasikal yang dipandu guru. Untuk sekolah dengan perangkat terbatas, satu kuis dapat ditampilkan

melalui proyektor dan dijawab secara kelompok. Strategi ini lebih realistis serta mengurangi tuntutan bahwa setiap anak harus memiliki gawai.

4. Gamifikasi, Motivasi, dan Risiko Kompetisi

Antusiasme peserta ketika mengikuti simulasi menunjukkan bahwa elemen permainan seperti skor, batas waktu, umpan balik langsung, dan papan peringkat dapat menciptakan suasana interaktif. Penelitian tentang penggunaan Quizizz melaporkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan keterlibatan pengguna yang lebih baik, meskipun sebagian besar bukti berasal dari jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Pitoyo et al., 2020; Zhao, 2019). Secara lebih luas, meta-analisis gamifikasi menemukan efek positif terhadap hasil kognitif, motivasional, dan perilaku, tetapi efek tersebut bergantung pada rancangan instruksional dan tidak dapat dianggap otomatis muncul hanya karena elemen permainan ditambahkan (Sailer & Homner, 2020). Bukti tersebut tidak dapat diterapkan langsung pada anak TK. Pada anak usia dini, elemen kompetisi perlu digunakan lebih hati-hati karena kemampuan mengelola kekalahan, tekanan waktu, dan perbandingan sosial masih berkembang.

Papan peringkat dapat menjadi rangsangan menyenangkan bagi sebagian anak, tetapi juga dapat mengalihkan orientasi dari pemahaman menuju kecepatan atau kemenangan. Almeida et al. (2023) menunjukkan bahwa poin, kompetisi, badge, dan leaderboard termasuk elemen gamifikasi yang sering dikaitkan dengan efek yang tidak diinginkan dalam perangkat lunak pendidikan, seperti masalah motivasi, penurunan pemahaman, atau ketidakrelevanan aktivitas. Implikasinya, guru TK perlu diberi ruang untuk menonaktifkan atau mengurangi elemen kompetitif, menggunakan nama kelompok daripada nama individu, menghindari penekanan berlebihan pada peringkat, dan memberikan penguatan terhadap proses berpikir serta keberanian mencoba.

Dengan demikian, keberhasilan penggunaan Quizizz tidak boleh diukur hanya dari kegembiraan selama permainan. Indikator yang lebih substantif adalah apakah anak memahami stimulus, dapat memberikan respons sesuai tujuan, memperoleh umpan balik yang membantu, dan tetap terlibat tanpa tekanan berlebihan. Pelatihan lanjutan perlu memasukkan analisis contoh kuis yang baik dan kurang tepat agar guru dapat mengevaluasi bukan hanya daya tarik, tetapi juga kualitas pedagogis dan dampak emosional aktivitas.

5. Kendala Infrastruktur dan Keadilan Akses

Kendala jaringan internet, ketersediaan perangkat, dan perbedaan kemampuan digital menunjukkan bahwa integrasi teknologi merupakan persoalan ekosistem. Pelatihan dapat meningkatkan kesiapan individual guru, tetapi implementasi di sekolah memerlukan dukungan kelembagaan. Pengetahuan dan keterampilan guru berinteraksi dengan kepercayaan diri, keyakinan pedagogis, budaya kerja, dan dukungan organisasi dalam menentukan perubahan penggunaan teknologi (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). Sekolah perlu menentukan perangkat yang dapat digunakan, akses internet yang tersedia, waktu pengembangan media, serta prosedur pendampingan anak. Tanpa dukungan tersebut, produk yang dibuat selama pelatihan berisiko tidak digunakan secara berkelanjutan.

Keterbatasan perangkat juga menimbulkan isu keadilan akses. Model satu anak satu perangkat mungkin tidak sesuai untuk semua TK di Kecamatan Kampar. Karena itu, program perlu menawarkan beberapa skenario implementasi: penggunaan klasikal melalui layar bersama, penggunaan kelompok kecil secara bergiliran, penggunaan perangkat guru,

atau pemanfaatan kuis sebagai bahan demonstrasi dan diskusi. Pilihan strategi harus disesuaikan dengan kondisi sekolah, bukan memaksakan satu model penggunaan.

Dari sisi teknis, fasilitator perlu menyiapkan strategi mitigasi, seperti panduan bergambar yang dapat dipelajari tanpa koneksi, contoh kuis siap pakai, pembagian peserta dalam kelompok pendampingan, dan kanal konsultasi setelah kegiatan. Strategi tersebut mengurangi ketergantungan pada kelancaran jaringan saat pelatihan dan membantu guru mengulang prosedur secara mandiri.

6. Evaluasi Capaian dan Kekuatan Bukti Program

Secara substantif, bukti program saat ini berada pada tingkat keterlaksanaan dan capaian awal. Data yang tersedia menunjukkan kegiatan terlaksana, peserta mengikuti praktik, produk sederhana dikembangkan, dan kendala teridentifikasi. Namun, belum tersedia rekap jumlah peserta yang menyelesaikan seluruh tahapan, skor kualitas produk, hasil angket terkuantifikasi, atau data sebelum dan sesudah. Oleh karena itu, klaim yang paling tepat adalah bahwa pelatihan memfasilitasi pembentukan keterampilan awal dan menghasilkan pengalaman praktik, bukan bahwa program telah meningkatkan kompetensi secara statistik.

Pada kegiatan berikutnya, evaluasi perlu dirancang sejak awal. Pengukuran dapat mencakup tes singkat pengetahuan sebelum dan sesudah, lembar observasi keterampilan, rubrik produk, angket respons, dan catatan implementasi pascapelatihan. Dalam perspektif asesmen formatif, data evaluasi seharusnya digunakan untuk menentukan kesenjangan capaian dan merancang bantuan berikutnya, bukan hanya mendokumentasikan nilai akhir (Black & Wiliam, 1998). Rubrik produk sebaiknya menilai aspek teknis dan pedagogis secara terpisah. Aspek teknis mencakup fungsi tautan, pengaturan jawaban, gambar, dan navigasi. Aspek pedagogis mencakup kesesuaian tujuan, bahasa, tingkat kesulitan, kualitas stimulus, serta kesesuaian durasi. Pemisahan tersebut penting karena produk yang berfungsi secara teknis belum tentu layak digunakan pada anak usia dini. Umpan balik terhadap produk juga perlu bersifat spesifik, menunjukkan posisi capaian, tujuan yang hendak dicapai, dan langkah perbaikan yang dapat dilakukan peserta (Hattie & Timperley, 2007).

Angket kepuasan juga perlu ditafsirkan secara terbatas. Skor kepuasan tinggi dapat menunjukkan bahwa materi dianggap relevan atau fasilitator dinilai membantu, tetapi tidak membuktikan penguasaan keterampilan. Karena itu, hasil angket harus dibaca bersama produk, observasi, dan tindak lanjut. Triangulasi bukti tersebut akan meningkatkan keandalan pelaporan artikel pengabdian.

7. Keberlanjutan, Kontribusi, dan Arah Pengembangan

Nilai pengabdian tidak hanya terletak pada keberhasilan acara, tetapi pada keberlanjutan perubahan praktik. Pelatihan satu kali dapat memunculkan minat dan produk awal, tetapi guru membutuhkan kesempatan untuk mencoba, memperoleh umpan balik, memperbaiki produk, dan berbagi pengalaman. Tindak lanjut yang dapat dilakukan adalah pembentukan kelompok komunikasi, klinik produk berkala, pengembangan bank kuis tematik, telaah sejawat antarguru, dan dokumentasi penerapan di kelas. Model ini juga sejalan dengan Al Adawiyah (2022), yang melanjutkan pendampingan melalui kelompok komunikasi setelah sesi pelatihan.

Kontribusi spesifik program ini terletak pada pengenalan penggunaan Quizizz yang diarahkan pada karakteristik pembelajaran TK, bukan sekadar pelatihan fitur umum. Penekanan pada gambar, bahasa sederhana, durasi terbatas, pendampingan, dan kemungkinan penggunaan klasikal menunjukkan bahwa teknologi perlu disesuaikan dengan konteks perkembangan dan infrastruktur. Kontribusi tersebut perlu dipertegas dalam artikel sebagai praktik adaptasi pedagogis.

Arah pengembangan berikutnya adalah melakukan uji coba produk peserta pada kelompok anak secara terbatas dengan persetujuan sekolah dan orang tua, mengamati keterlibatan anak, merevisi produk berdasarkan respons, serta menilai kelayakan penggunaan. Tahapan tersebut akan menghubungkan capaian guru dengan kualitas implementasi di kelas tanpa melakukan klaim efektivitas yang terlalu dini.

Tabel 7. Sintesis hasil, interpretasi, dan implikasi program

Temuan utama	Interpretasi	Keterbatasan bukti	Implikasi pengembangan
Peserta mengikuti demonstrasi, praktik, dan simulasi	Pelatihan berbasis praktik relevan untuk keterampilan prosedural	Belum tersedia observasi terstandar untuk seluruh peserta	Gunakan lembar observasi dan tingkat kemandirian peserta
Peserta menghasilkan kuis sederhana bertema TK	Terdapat capaian produk awal dan kesiapan pengembangan media	Jumlah serta skor kelayakan produk belum direkap	Nilai produk dengan rubrik teknis-pedagogis
Antusiasme muncul pada sesi simulasi	Elemen gamifikasi berpotensi meningkatkan keterlibatan	Respons masih bersifat observasional	Kuantifikasi angket dan amati dampak emosional anak
Ditemukan kendala jaringan, perangkat, dan variasi kemampuan	Adopsi teknologi bergantung pada ekosistem sekolah	Belum ada pemetaan sarana tiap lembaga	Sediakan model klasikal, kelompok, dan dukungan pascapelatihan
Belum tersedia data penerapan di kelas	Capaian program masih pada kesiapan awal guru	Dampak terhadap anak belum dapat disimpulkan	Lakukan uji coba terbatas dan monitoring berkelanjutan

Tabel 7 menegaskan bahwa hasil kegiatan telah memberikan bukti awal mengenai proses dan produk, tetapi belum cukup untuk menyimpulkan peningkatan kompetensi atau dampak terhadap anak. Penguatan artikel perlu diarahkan pada penambahan data kuantitatif, penilaian produk, dan tindak lanjut implementasi.

Simpulan

Program pelatihan dan pendampingan penggunaan Quizizz telah dilaksanakan dengan melibatkan 45 guru TK negeri dan swasta di Kecamatan Kampar. Rangkaian kegiatan yang menggabungkan penguatan konsep, demonstrasi, praktik terbimbing, pengembangan produk, simulasi, diskusi, dan refleksi memungkinkan peserta mengalami secara langsung prosedur penggunaan Quizizz sekaligus mempertimbangkan kesesuaiannya dengan karakteristik anak usia dini. Bukti pelaksanaan menunjukkan bahwa peserta terlibat aktif dan mampu mengikuti tahapan dasar pembuatan akun, penyusunan soal bergambar, pengaturan jawaban dan waktu, pembagian kode permainan, serta pengembangan kuis sederhana dengan tema yang dekat dengan pembelajaran TK.

Capaian tersebut lebih tepat dimaknai sebagai terbentuknya kesiapan awal dan pengalaman digital-pedagogis, bukan sebagai bukti peningkatan kompetensi yang telah teruji. Program juga menunjukkan bahwa efektivitas integrasi Quizizz dipengaruhi oleh

ketidakmerataan kemampuan digital guru, ketersediaan perangkat, kestabilan jaringan, dan kemampuan mengadaptasi unsur gamifikasi agar tidak berorientasi berlebihan pada skor dan kompetisi. Pada jenjang TK, penggunaan aplikasi perlu mengutamakan gambar yang jelas, instruksi singkat, jumlah soal terbatas, waktu yang fleksibel, pendampingan langsung, dan posisi teknologi sebagai pelengkap permainan serta interaksi nyata.

Keterbatasan utama pelaporan adalah belum tersedianya data pretest-posttest, rekap numerik angket, dan penilaian produk menggunakan rubrik yang terdokumentasi secara lengkap. Oleh karena itu, program lanjutan perlu mencakup pendampingan berkala, penilaian kualitas kuis, dokumentasi jumlah produk yang selesai, dan pemantauan implementasi di kelas. Evaluasi berikutnya juga perlu membedakan secara tegas antara kepuasan peserta, penguasaan keterampilan, kualitas produk, keberlanjutan penggunaan, dan dampak terhadap keterlibatan anak. Dengan penguatan tersebut, pelatihan tidak hanya menghasilkan pengalaman sesaat, tetapi dapat berkembang menjadi praktik pembelajaran digital yang relevan, proporsional, dan berkelanjutan pada pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

Al Adawiyah, A. (2022). Training of gamified online learning for teachers through Quizizz. AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 2(2), 90-99. https://doi.org/10.35870/ajad.v2i2.73

Almeida, C., Kalinowski, M., Uchoa, A., & Feijo, B. (2023). Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping and practitioner perceptions. Information and Software Technology, 156, 107142. https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107142

Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. Assessment in Education: Principles, Policy & Practice, 5(1), 7-74. https://doi.org/10.1080/0969595980050102

Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development: Toward better conceptualizations and measures. Educational Researcher, 38(3), 181-199. https://doi.org/10.3102/0013189X08331140

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9-15). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. Journal of Research on Technology in Education, 42(3), 255-284. https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. Educational Technology Research and Development, 68(5), 2449-2472. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. Review of Educational Research, 77(1), 81-112. https://doi.org/10.3102/003465430298487

Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning. Psychological Science in the Public Interest, 16(1), 3-34. https://doi.org/10.1177/1529100615569721

Karim, N. A. (2024). Utilization of Quizizz as an online learning media for early childhood. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 8(1), 57-69. https://doi.org/10.19109/ra.v8i1.23227

Kristiani, T., Sudiyanto, & Usodo, B. (2022). Exploration of the use of Quizizz gamification application: Teacher perspective. International Journal of Elementary Education, 6(2), 205-212. https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.43481

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. Teachers College Record, 108(6), 1017-1054. https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x

National Association for the Education of Young Children, & Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media. (2012). Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8. National Association for the Education of Young Children.

Nuary, M. G., Abidin, J., Pranatha, A., Martiningsih, T. W., & Rusdiani, I. (2024). The impact of Quizizz learning media in increasing interest and learning motivation for early childhood education students. Journal International of Lingua and Technology, 3(2), 329-344. https://doi.org/10.55849/jiltech.v3i2.657

Pitoyo, M. D., Sumardi, & Asib, A. (2020). Gamification-based assessment: The washback effect of Quizizz on students' learning in higher education. International Journal of Language Education, 4(1), 1-10. https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.8188

Plowman, L., & McPake, J. (2013). Seven myths about young children and technology. Childhood Education, 89(1), 27-33. https://doi.org/10.1080/00094056.2013.757490

Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu (Y. Punie, Ed.). Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2760/159770

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. Educational Psychology Review, 32(1), 77-112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Tondeur, J., van Braak, J., Sang, G., Voogt, J., Fisser, P., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2012). Preparing pre-service teachers to integrate technology in education: A synthesis of qualitative evidence. Computers & Education, 59(1), 134-144. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.10.009

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. International Journal of Higher Education, 8(1), 37-43. https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37