



Pelatihan Pembuatan Permainan Edukasi *Online* Menggunakan Aplikasi *QuizWhizzer* untuk Meningkatkan Kecakapan Digital Guru

¹Delthawati Isti Ratnaningtyas, ²Sahrul Saehana, ³Ielda Paramita, ⁴Rudi Santoso

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Tadulako, Jl. Soekarno Hatta No.9, Palu, Indonesia

delthawati@untad.ac.id

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: 27th January 2026 Revised: 22th May 2026 Published: 28th May 2026</p> <p>Keywords: Digital Literacy; Online Educational Games; QuizWhizzer</p>	<p>Teachers have commonly utilized existing online educational games to create more engaging learning experiences. However, their digital competence in developing online educational games remains insufficiently developed. QuizWhizzer is one of the digital applications that can be used to create online educational games. Therefore, this community service program aimed to (1) train teachers to use the QuizWhizzer application in developing online educational games, (2) improve teachers' digital competence, and (3) examine teachers' responses to the training program. The participants consisted of 34 teachers from SMPN 6 Palu. The program was conducted through three stages: preparation, implementation, and evaluation. The training activities included lectures, demonstrations, and hands-on practice in using the QuizWhizzer application. The results showed that the average pre-test score of teachers' digital competence was 53.33, while the average post-test score increased to 72.94, with a normalized gain score of 0.44. In addition, 94.12% of the participants successfully completed the practical assignment of developing online educational games using QuizWhizzer. The average score of teachers' responses to the training was 4.65, indicating a highly positive perception. Based on these findings, it can be concluded that (1) the teachers were successfully trained to use QuizWhizzer for developing online educational games, (2) their digital competence improved at a moderate level, and (3) they expressed highly positive responses toward the training program.</p>

Informasi Artikel	Abstrak
<p>Sejarah Artikel Diterima: 27 Januari 2026 Direvisi: 22 Mei 2026 Dipublikasi: 28 Mei 2026</p> <p>Kata kunci Kecakapan Digital; Permainan Edukasi <i>Online</i>; QuizWhizzer</p>	<p>Selama ini guru memanfaatkan permainan edukasi <i>online</i> yang sudah ada untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini karena kecakapan digital guru dalam membuat permainan edukasi <i>online</i> masih kurang terlatih. Aplikasi <i>QuizWhizzer</i> merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat permainan <i>online</i>. Berdasarkan hal tersebut, tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah (1) melatih guru menggunakan aplikasi <i>QuizWhizzer</i> dalam pembuatan permainan edukasi <i>online</i>, (2) meningkatkan kecakapan digital guru, dan (3) mengetahui respon guru terhadap pelatihan ini. Peserta pelatihan adalah guru SMPN 6 Palu sebanyak 34 orang. Tahapan pelaksanaan terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan memberikan materi, demonstrasi, dan tugas praktik penggunaan aplikasi <i>QuizWhizzer</i>. Hasil yang dicapai nilai rata-rata pretes kecakapan digital guru sebesar 53,33 sedangkan postes 72,94 dengan</p>

rata-rata gain ternormalisasi sebesar 0,44. Sebanyak 94,12% guru dapat menyelesaikan secara tuntas tugas praktik membuat permainan edukasi *online* dengan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*. Sedangkan skor rata-rata angket respon guru sebesar 4,65. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan (1) guru terlatih menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* dalam pembuatan permainan edukasi *online*, (2) terjadi peningkatan kecakapan digital guru dalam kategori sedang, dan (3) guru memberikan respon sangat baik terhadap pelatihan ini.

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 berkaitan dengan penggunaan teknologi digital dan kecerdasan buatan dalam kehidupan manusia. Begitu pula dunia pendidikan mengikuti perkembangan zaman dengan mengintegrasikan teknologi digital untuk mengefektifkan pelaksanaan sistem pendidikan. Sehingga penting penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka guru perlu cakap menggunakan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Penggunaan teknologi digital penting untuk peningkatan pembelajaran (Dwi et al., 2023).

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan penggunaan teknologi digital yaitu *Game based Learning*. Metode ini mengintegrasikan permainan dalam proses pembelajaran. Permainan yang dilakukan bersifat edukasi untuk mempelajari materi pembelajaran dan menguji pemahaman konsep siswa. *Game based Learning* membuat siswa lebih terlibat dalam proses pemahaman dengan situasi menarik dan menyenangkan (Wulandari & Safitri, 2024). Hasil penelitian Setiawan dan Phillipson (2019) menunjukkan *Game based Learning* efektif meningkatkan prestasi akademik siswa. Pada implementasi *Game based Learning* dapat memainkan permainan secara nyata atau virtual. *Game based learning* yang memanfaatkan teknologi digital efektif meningkatkan proses pembelajaran (Hidayat, 2018). *Game based Learning* memfasilitasi keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, perilaku, dan sosiokultural melalui pemanfaatan elemen desain *game* (Plass et al., 2015). Sejalan hal tersebut jika permainan bersifat virtual maka diperlukan aplikasi dalam pembuatannya.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat permainan edukasi *online* adalah *QuizWhizzer*. Permainan edukasi *online* berbasis *QuizWhizzer* memuat media kuis yang memiliki berbagai macam bentuk tes seperti pilihan ganda, jawaban ganda, jawaban singkat, numerik, papan permainan, dan musik yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa (Audina et al., 2022). Hasil penelitian Pratama et al (2025) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan edukasi dengan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* terhadap minat belajar siswa. Penelitian Rugaiyah et al (2022) menunjukkan penggunaan aplikasi video editor kinemaster dan *QuizWhizzer* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Rahmawati dan Suprijono (2025) menunjukkan bahwa *Game based Learning* dengan menggunakan *QuizWhizzer* dapat memperkuat percaya diri, keaktifan belajar, dan berkolaborasi. Begitu pula penelitian Faijah et al. (2022) menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa dapat meningkat dengan penggunaan permainan edukasi berbantuan *QuizWhizzer*. Berdasarkan hal tersebut kecakapan guru menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* menjadi penting dilatih sehingga dapat luwes menyesuaikan pembuatan permainan edukasi *online* sesuai dengan kebutuhan pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan *QuizWhizzer* membuat siswa lebih aktif dalam diskusi dan kuis interaktif serta mendapat umpan balik instan, sehingga membantu memahami kesalahan dan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran (Hermawan & Suharto, 2025).

Namun, banyak guru belum sepenuhnya terampil dalam menggunakan teknologi digital, terutama dalam pembuatan permainan edukasi *online*. Guru tidak terbiasa dengan aplikasi pembuatan permainan atau tidak memiliki pengetahuan yang cukup untuk membuat permainan

edukasi *online*. Guru kurang memanfaatkan teknologi digital yang ada untuk menunjang pembelajaran inovatif sehingga kecakapan digitalnya masih perlu ditingkatkan (Camarini et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMPN 6 Palu diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, guru telah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan berupa alat peraga, video pembelajaran, modul elektronik, dan aplikasi pembelajaran. Sehingga siswa dan guru sudah terbiasa menggunakan teknologi digital. Namun, sebagian besar guru mengunduh media berbasis digital dari internet untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran. Media yang tersedia tersebut terkadang kurang sesuai dengan cakupan pembelajaran, kondisi siswa, dan model pembelajaran yang digunakan. Guru memilih media pembelajaran berbasis digital yang sudah ada karena guru masih terbatas kecakapannya dalam penggunaan aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran. Padahal guru menginginkan dapat membuat sendiri agar sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kondisi siswa. Pada kenyataannya pelatihan kecakapan digital untuk guru juga jarang diadakan. Hasil wawancara didapatkan bahwa guru di SMPN 6 Palu belum pernah menggunakan permainan edukasi *online* dengan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* apalagi membuatnya secara mandiri. Padahal aplikasi ini dapat memotivasi siswa belajar dengan serius dalam suatu permainan edukasi yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, mitra menghadapi dua tantangan utama yaitu (1) rendahnya kecakapan digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, dan (2) belum adanya pelatihan aplikasi *QuizWhizzer* yang dapat menjadi solusi praktis. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah: (1) melatih guru menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* dalam pembuatan permainan edukasi *online*, (2) meningkatkan kecakapan digital guru, dan (3) mengetahui respon guru terhadap pelatihan ini.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMPN 6 Palu pada tanggal 24 Agustus 2024. Jumlah peserta kegiatan pengabdian ini sebanyak 34 guru. Kegiatan pengabdian ini dalam bentuk pelatihan. Pelatihan dilaksanakan selama 4 jam dari pukul 08.00-12.00 WITA. Metode pelaksanaan yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah ceramah, demonstrasi, diskusi, dan penugasan. Ceramah digunakan untuk menyampaikan materi konseptual terkait metode *Game Based Learning*, dasar-dasar permainan edukasi, dan aplikasi *QuizWhizzer*. Demonstrasi untuk menunjukkan cara penggunaan aplikasi untuk membuat permainan edukasi *online*. Diskusi untuk menggali ide pengembangan permainan edukasi *online*. Penugasan untuk praktik mandiri dalam membuat permainan edukasi *online* menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*. Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu soal pretes dan postes kecakapan digital serta angket respon guru. Soal tes kecakapan digital berbentuk pilihan ganda berjumlah 15 butir. Aspek kecakapan digital ini meliputi cakap menggunakan perangkat lunak yang diperlukan sebagai penunjang pembelajaran, cakap melakukan pencarian informasi menggunakan aplikasi digital, memahami pemfungsian sistem aplikasi dan berkomunikasi di dunia digital, terbiasa dalam berinteraksi menggunakan teknologi dan aplikasi digital, memaknai penggunaan TIK untuk menunjang kegiatan pembelajaran secara bertanggungjawab dan beretika, dan mampu memilah, menganalisis dan berkreasi melalui pemanfaatan teknologi serta pemaknaan informasi (Dharma, 2022). Soal tes untuk menggali kecakapan digital guru terkait pembuatan dan penggunaan aplikasi *QuizWhizzer* dalam mendukung pembelajaran. Sedangkan angket respon guru terhadap pelatihan berjumlah 9 butir pernyataan dengan aspek materi pelatihan, metode pelatihan, serta penerapan dan manfaat. Selain itu, angket terdapat isian masukan dan saran terhadap pelatihan.

Data pretes dan postes dianalisis dengan menghitung skor rata-rata gain ternormalisasi $\langle g \rangle$ (Hake, 1998). Jika $\langle g \rangle < 0,3$ kategori rendah, $0,7 > \langle g \rangle \geq 0,3$ kategori sedang, dan $\langle g \rangle \geq 0,7$ kategori tinggi. Sehingga dapat diketahui kategori peningkatan kecakapan digital. Data angket respon peserta terhadap kepuasan pelatihan dianalisis dengan menghitung skor rata-rata (\bar{X}) yang diperoleh. Skor rata-rata tersebut dikonversi dalam bentuk kualitatif berdasarkan acuan konversi skor ideal menjadi nilai skala lima (Widoyoko, 2014). Jika $\bar{X} \leq 1,6$ kategori sangat kurang, $1,6 < \bar{X} \leq 2,2$ kategori kurang, $2,2 < \bar{X} \leq 2,8$ kategori cukup, $2,8 < \bar{X} \leq 3,4$ kategori baik, $\bar{X} > 3,4$ kategori sangat baik. Pelatihan dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan kecakapan digital minimal dalam kategori sedang, persentase praktik minimal 70% tuntas, dan peserta memberikan respon terhadap pelatihan minimal cukup baik.

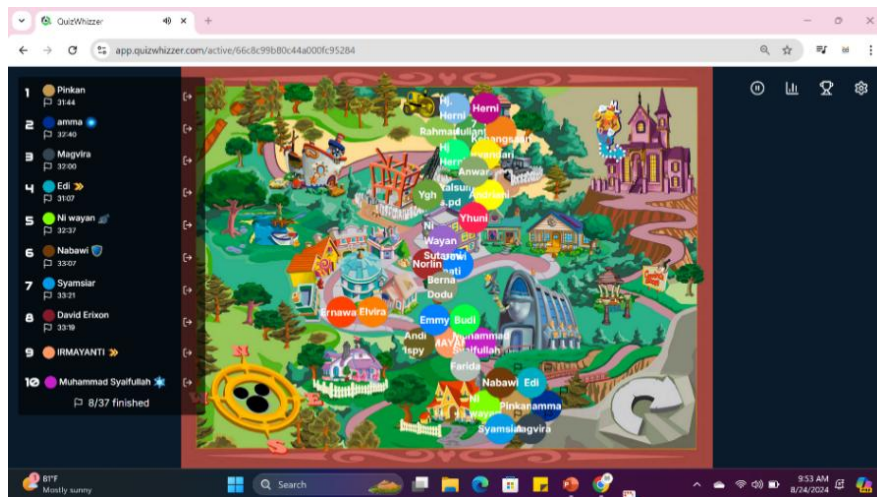
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2024 di Ruang Guru SMPN 6 Palu, Sulawesi Tengah. Jumlah peserta pada kegiatan pengabdian ini sebanyak 34 guru. Kegiatan diawali pembukaan kemudian guru mengerjakan pretes kecakapan digital tentang aplikasi *QuizWhizzer* secara mandiri. Setelah itu, pemaparan materi oleh tim pengabdian.

Pemaparan materi 1 tentang *Game based Learning*, materi 2 tentang pengembangan permainan edukasi *online* menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*. Materi yang dijelaskan menunjang guru dalam pembuatan permainan edukasi *online* dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Game based Learning*. Guru mendapatkan pengetahuan pembelajaran pada era digital, karakteristik dan cara pelaksanaan *Game based Learning*, dasar-dasar membuat permainan edukasi, pengenalan aplikasi *QuizWhizzer*, cara penggunaan fitur dan fungsi aplikasi *QuizWhizzer*, contoh permainan edukasi *online* dengan aplikasi *QuizWhizzer*, dan mengunduh hasil pengerjaan soal pada permainan edukasi *online*. Pada sesi tanya jawab terlihat banyak guru bertanya dengan antusias terkait materi yang disajikan. Diskusi berlangsung dua arah dalam mengeksplorasi pengembangan permainan edukasi *online* dengan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*. Adapun situasi pemaparan materi dan contoh permainan edukasi *online* disajikan pada Gambar 1 dan Gambar 2



Gambar 1. Guru Menyimak Pemaparan Materi Pelatihan



Gambar 2. Permainan Edukasi *Online* dengan Aplikasi *QuizWhizzer*

Selanjutnya, guru diberi tugas praktik menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* dalam pembuatan permainan edukasi *online* sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Guru dibimbing oleh tim pengabdian dalam pengerjaan tugas praktik. Guru mengakses aplikasi *QuizWhizzer* melalui <https://quizwhizzer.com/> kemudian guru dipandu untuk membuat akun pada aplikasi *QuizWhizzer*. Setelah setiap guru mempunyai akun, mulai membuat permainan *online* dengan memilih menu *New quiz* dilanjutkan mengisi identitas permainan edukasi *online* meliputi sampul foto, judul, deskripsi, pemilihan bahasa, kategori, serta memilih akses untuk *public*. Setelah itu guru menuliskan pertanyaan sesuai bidang studi untuk digunakan dalam permainan dan memilih jenis pertanyaan. Guru dapat menambahkan gambar, video, suara bergantung pada kebutuhan soal. Pada tahap ini guru juga menetapkan kunci jawaban, skor, dan batas waktu pengerjaan pada setiap soal kemudian menyimpan pekerjaan dengan menu *save*. Selanjutnya para guru dibimbing menentukan template permainan atau membuat sendiri templatnya. Kemudian guru mengatur peta permainan seperti aturan permainan jika jawaban benar dan jawaban salah, serta pemilihan musik untuk *background* permainan, pengaturannya penampilan pertanyaan dan jawaban, kesempatan pengerjaan, dan *feedback*. Selanjutnya guru menekan menu *Go* dan membagikan *link* atau kode akses untuk mengikuti permainan yang telah dibuat dengan teman guru sejawat secara bergantian. Kemudian guru dibimbing untuk mengunduh hasil pengerjaan permainan dan menginterpretasikan hasilnya. Sehingga permainan edukasi dengan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* juga dapat digunakan untuk membantu guru menganalisis pemahaman siswa terhadap materi tertentu. Adapun situasi pelaksanaan praktik membuat permainan edukasi *online* disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Guru Praktik Membuat Game Edukasi *Online* dengan *QuizWhizzer*

Setelah guru selesai praktik, perwakilan guru mempresentasikan hasil pembuatan permainan edukasi *online* di depan. Guru tersebut membagikan *link* dan kode akses permainan di grup *WhatsApp* guru. Para guru mengerjakan dengan penuh antusias. Setelah itu, secara bersama-sama melihat hasil pengerjaan permainan edukasi *online* pada aplikasi *QuizWhizzer* dan menginterpretasikannya seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Guru Mempresentasikan Permainan Edukasi Online yang Dibuat

Selanjutnya, setiap guru mengerjakan postes dan angket respon terhadap pelatihan. Kemudian dilanjutkan penyampaian testimoni dari perwakilan guru terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan. Hasil pretes dan postes kecakapan digital tentang aplikasi *QuizWhizzer* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Statistik Data Hasil Pretes dan Postes

Deskripsi Statistik	Pretes	Postes
Total subjek	34	34
Rata-rata	53,33	72,94
Simpangan baku	14,54	15,30
Skor terkecil	20,00	40,00
Skor terbesar	73,33	93,33

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa terjadi peningkatan kecakapan digital guru dalam pembuatan permainan edukasi *online* menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* dengan rata-rata pretes sebesar 53,33 dan setelah pelatihan skor rata-rata postes sebesar 72,94.

Tabel 2. Statistik Data Gain Ternormalisasi

Deskripsi Statistik	Skor
Total subjek	34
Rata-rata	0,44
Simpangan baku	0,22
Gain terkecil	0,11
Gain terbesar	0,86

Berdasarkan Tabel 2 diketahui rata-rata gain ternormalisasi sebesar 0,44 yang berarti terjadi peningkatan kecakapan digital guru dalam pembuatan permainan edukasi *online* dengan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* yang berada dalam kategori sedang.

Tabel 3. Data Ketuntasan Praktik Menggunakan Aplikasi AnBuso

Ketuntasan	Jumlah Guru	Persentase
Tuntas	32	94,12%
Tidak Tuntas	2	5,88%

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa 94,12% guru dapat menyelesaikan tugas praktik membuat permainan edukasi *online* dengan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* dengan tuntas.

Tabel 4. Hasil Respon Guru Terhadap Pelatihan

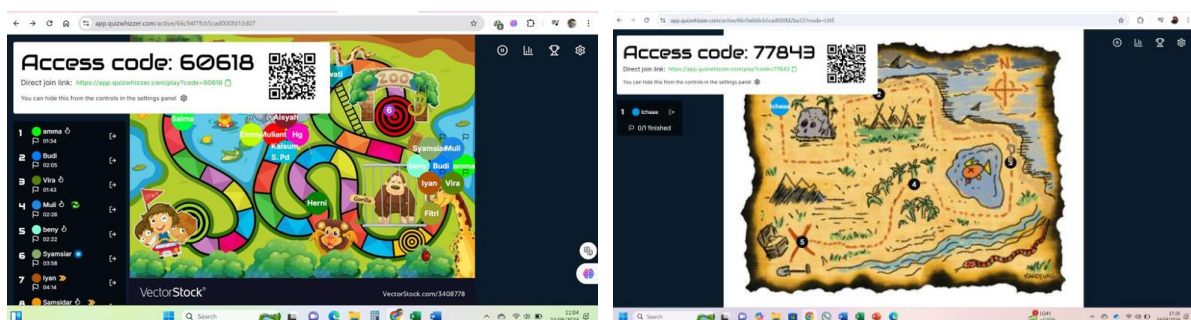
No	Pernyataan	Respon	Kategori
A Materi Pelatihan			
1	Kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan dalam mengajar	4,76	Sangat Baik
2	Kualitas konten materi pelatihan yang disampaikan	4,79	Sangat Baik
3	Kejelasan penyampaian dekripsi tentang penggunaan fitur-fitur <i>QuizWhizzer</i> selama pelatihan	4,74	Sangat Baik
B Metode Pelatihan			
4	Ketepatan metode pelatihan yang digunakan yaitu presentasi, diskusi, praktik	4,65	Sangat Baik
5	Keefektian waktu yang disediakan untuk pelatihan	4,56	Sangat Baik
6	Keterlibatan tim pengabdian dalam menjawab pertanyaan dan memberikan bantuan selama pelatihan	4,71	Sangat Baik
C Penerapan dan Manfaat			
7	Kepercayaan diri dalam menggunakan <i>QuizWhizzer</i> setelah mengikuti pelatihan ini	4,29	Sangat Baik
8	Peran pelatihan ini dalam membantu meningkatkan kecakapan digital guru	4,76	Sangat Baik
9	Kecukupan pelatihan ini memberikan pengetahuan tentang cara membuat permainan edukasi yang efektif menggunakan <i>QuizWhizzer</i>	4,56	Sangat Baik
Rata-rata keseluruhan		4,65	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa skor rata-rata respon guru adalah 4,65. Hal ini berarti respon guru terhadap pelatihan ini dalam kategori sangat baik.

Dalam pelatihan ini, para guru dilatih untuk menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*, sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat permainan edukasi berbasis *online*. Berdasarkan hasil pretes dan postes kecakapan digital terjadi peningkatan kecakapan digital guru. Rata-rata nilai pretes sebesar 53,33, sedangkan rata-rata nilai postes mencapai 72,94. Peningkatan ini juga diukur menggunakan gain ternormalisasi dengan rata-rata sebesar 0,44 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan digital guru meskipun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, durasi pelatihan yang relatif terbatas menyebabkan peserta belum memiliki waktu yang cukup untuk mengeksplorasi seluruh fitur aplikasi *QuizWhizzer* secara mendalam. Kedua, tingkat penguasaan teknologi digital guru yang beragam sebelum pelatihan mengakibatkan kecepatan adaptasi terhadap aplikasi berbeda-beda. Guru yang telah terbiasa menggunakan teknologi pembelajaran digital cenderung lebih cepat memahami penggunaan aplikasi dibandingkan guru yang masih memiliki pengalaman terbatas dalam pemanfaatan teknologi. Ketiga, aplikasi *QuizWhizzer* menuntut kemampuan teknis dalam mengoperasikan fitur-fitur yang tersedia dan kemampuan merancang konten pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga membutuhkan waktu latihan yang lebih intensif. Kegiatan pelatihan ini mengembangkan kemampuan menggunakan teknologi untuk menyusun permainan edukasi yang menunjang pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian Mustahibah et al (2024) menunjukkan penggunaan permainan edukasi *online*

dengan *QuizWhizzer* dapat menarik semangat siswa dalam pembelajaran. Begitu pula penelitian Isnaini et al (2025) menunjukkan penggunaan *game* edukatif dengan *QuizWhizzer* pada pembelajaran dapat melibatkan dan membangun motivasi belajar. Peningkatan kecakapan digital tersebut dapat dihubungkan dengan pendekatan pelatihan yang digunakan, yang tidak hanya memberikan materi secara teoretis tetapi juga memberikan kesempatan kepada guru untuk langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi. Metode praktik langsung ini memberikan pengalaman yang nyata dalam penggunaan teknologi digital yang dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan guru menerapkan teknologi digital dalam pendidikan.

Selain peningkatan kecakapan digital, keberhasilan pelatihan ini juga diukur dari kemampuan para guru dalam membuat permainan edukasi online menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*. Sebanyak 94,12% guru mampu menyelesaikan tugas praktik yang diberikan secara tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta pelatihan memahami dan menguasai dalam pembuatan permainan edukasi *online* dengan aplikasi *QuizWhizzer* untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil ketuntasan tugas praktik juga menunjukkan keterkaitan dengan peningkatan kecakapan digital yang diperoleh guru selama pelatihan. Guru yang memperoleh nilai postes lebih tinggi mampu menyelesaikan tugas praktik lebih baik dan menghasilkan permainan edukasi yang lebih variatif. Hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam memanfaatkan fitur aplikasi *QuizWhizzer* seperti penggabungan menggunakan gambar, video, rekaman audio, soal mencocokkan, isian singkat, serta pengaturan waktu dan umpan balik pada permainan. Sebagai contoh, guru Bahasa Inggris membuat permainan edukasi *online* dengan mengintegrasikan beberapa fitur *QuizWhizzer*. Soal yang disajikan dalam permainan berupa soal identifikasi kalimat yang benar, melengkapi kata, menyimak video dan rekaman audio yang diikuti dengan pertanyaan pemahaman, mendeskripsikan singkat gambar, serta mencocokkan kata dan frasa bahasa Inggris yang sesuai. Selain itu, guru IPS mengembangkan permainan edukasi dengan materi negara ASEAN yang mengkombinasikan soal pilihan ganda, mencocokkan pasangan informasi, dan isian singkat. Adapun gambaran permainan edukasi *online* yang dibuat guru dapat dilihat pada Gambar 5. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kecakapan digital mendukung kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.



Gambar 5. Permainan Edukasi *Online* yang Dibuat Guru

Kecakapan digital guru dalam membuat permainan edukasi *online* mendukung dalam mewujudkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Hasil penelitian Wajdi et al (2021) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecakapan literasi digital guru dan kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, *Quizwhizzer* dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran (Hidayatika & Nurhamidah, 2024; Nurkhadijah & Narawati, 2025). Salah satu cara peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan teknologi digital (Dwi et al., 2023). Penguasaan ini juga menunjukkan bahwa aplikasi *QuizWhizzer* merupakan aplikasi yang mudah dipelajari dan digunakan, bahkan bagi guru yang belum memiliki kecakapan

digital yang tinggi sebelum pelatihan. Kesederhanaan fitur aplikasi ini membuat para guru beradaptasi dengan cepat dan selanjutnya menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu indikator penting keberhasilan pelatihan adalah respon dari para peserta. Dari hasil angket yang diberikan kepada para guru, didapatkan skor rata-rata respon sebesar 4,65 dari skala 5 yang berarti bahwa guru memberikan tanggapan yang sangat baik terhadap pelatihan ini. Respon positif ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan guru, metode pelatihan yang digunakan efektif, dan aplikasi *QuizWhizzer* sebagai aplikasi yang bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran.

Respon yang sangat baik dari para guru juga menunjukkan bahwa guru merasa pelatihan ini memberikan nilai tambah yang nyata, baik dari segi peningkatan kecakapan digital maupun keterampilan praktis dalam mengajar. Hal ini penting karena keterlibatan dan motivasi guru dalam mengembangkan kecakapan digital merupakan salah satu faktor dalam keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan. Implikasi dari pelatihan ini yaitu guru selanjutnya dapat mengembangkan berbagai permainan edukasi *online* untuk menunjang pembelajaran saat mengimplementasikan *Game based Learning*. Metode ini menggabungkan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan penghargaan dalam pembelajaran. Penggunaan *QuizWhizzer* dalam *Game based Learning* berpengaruh meningkatkan keterampilan kolaborasi (Dhorifah & Sari, 2025). Dengan demikian, pelatihan ini membantu guru untuk dapat berinovasi dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya membuat permainan edukasi *online* dengan memanfaatkan *QuizWhizzer*. Meskipun respon guru sangat baik, pelatihan ini masih terbatas pada penggunaan fitur dasar *QuizWhizzer* dalam pembuatan permainan edukasi *online*. Pendampingan berkelanjutan diperlukan agar guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan permainan edukasi *online* yang telah dikembangkan ke dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat ditarik simpulan (1) guru terlatih menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* dalam pembuatan permainan edukasi *online*, (2) terjadi peningkatan kecakapan digital guru dalam kategori sedang, dan (3) guru memberikan respon sangat baik terhadap pelatihan ini.

PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako yang telah memberikan bantuan untuk pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat dengan nomor penetapan 2659/UN28/KU/2024 tanggal 22 Mei 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis QuizWhizzer pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996–2006. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9212>
- Camarini, N. P. I., Riastini, P. N., & Suarjana, I. M. (2024). Permasalahan Penggunaan Aplikasi Digital: Studi Masalah Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 158–165.
- Dharma, S. (2022). Pengaruh Kecakapan Literasi Digital Terhadap Kinerja Guru Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kabupaten Gowa. *Manajemen Pendidikan*, 17(2), 117–129. <https://doi.org/10.23917/jmp.v17i2.17569>

- Dhorifah, A., & Sari, U. A. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Terintegrasi Artificial Intelligence dengan Media QuizWhizzer untuk Meningkatkan Collaborative Skill Siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(3), 313–327.
- Dwi, M. A., Afandi, A., & Astuti, I. (2023). Kompetensi Digital Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMK di Kabupaten Sekadau. *Akademika*, 12(01), 1–11. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2459>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117-123. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hermawan, M. R., & Suharto, Y. (2025). Pemanfaatan Aplikasi QuizWhizzer untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Model Pembelajaran Berbasis Permainan. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 5(2), 140–149.
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning : Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Hidayatika, U., & Nurhamidah, D. (2024). Quizwhizzer as a Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 79–90.
- Isnaini, L., Winata, N. T., Kohar, D., & Komariah. (2025). Penggunaan Game Edukasi QuizWhizzer dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *TRIANGULASI: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesusastraan, dan Pembelajaran*, 5(1), 52–60. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v4i2.10927>
- Mustahibah, H. A., Rikiansyah, S. D., Muhammad, N., & Ristanto, R. D. (2024). Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 5(2), 199-207. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.20090>
- Nurkhadijah, A., & Narawati, T. (2025). Implementasi Teknologi Pendidikan Digital Melalui Aplikasi Quizwhizzer sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5617–5626.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Pratama, D. A. N. P., Lestari, W., & Djani, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Wordwall dan QuizWhizzer terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Derivat*, 12(1), 49–59.

- Rahmawati, L., & Suprijono, A. (2025). Pengaruh Media QuizWhizzer terhadap Efikasi Diri dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X-2 SMA Negeri 1 Balen. *AVATARA: e-Journal Pendidikan Sejarah*, 16(3), 14–28.
- Rugaiyah, R., Rahmawati, D., Kustandi, C., Nabila, S., & Novianti, R. (2022). Pelatihan Kecakapan Digital Guru untuk Membangun Kreatifitas dalam Pembelajaran pada Guru SD di Kecamatan Pulo Gadung. *PERDULI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(02), 67-74. <https://doi.org/10.21009/perduli.v3i02.30319>
- Setiawan, H., & Phillipson, S. (2019). The Effectiveness of Game-Based Science Learning (GBSL) to Improve Students' Academic Achievement: A Meta-Analysis of Current Research from 2010 to 2017. *REID (Research and Evaluation in Education)*, 5(2), 152–168. <https://doi.org/10.21831/reid.v5i2.28073>
- Wajdi, M., Akib, T., Natsir, M., Hasan, E., & Abidin. (2021). Hubungan antara Kecakapan Literasi Digital dengan Kreativitas Mengajar Guru dalam Kegiatan Pembelajaran. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 214–222.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41.