

## Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Digital di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli

**Muhammad Ruslan<sup>1</sup>, Ahmad Affandi<sup>2</sup>, Asmaul Husna<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email: [muhammadruslan@umsu.ac.id](mailto:muhammadruslan@umsu.ac.id)<sup>1</sup>, [ahmad.affandi@umsu.ac.id](mailto:ahmad.affandi@umsu.ac.id)<sup>2</sup>,  
[asmaulhusna@umsu.ac.id](mailto:asmaulhusna@umsu.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli, serta dampaknya terhadap efektivitas pembelajaran. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat mengatasi rendahnya kompetensi guru, keterbatasan akses pelatihan, dan tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan analisis dokumen hasil pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan aplikasi Quizizz berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam mengimplementasikan media digital, yang berdampak pada peningkatan interaktivitas dan efektivitas evaluasi pembelajaran. Namun, beberapa kendala juga ditemukan, seperti kurangnya infrastruktur yang memadai dan waktu yang terbatas untuk pelatihan. Meskipun demikian, kegiatan ini terbukti efektif dalam memperkuat kompetensi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli.

**Kata Kunci:** *Evaluasi Pembelajaran, Kompetensi Guru, Media Pembelajaran Digital, Pembelajaran Interaktif, Quizizz.*

### *Enhancing Teacher Competence in Using Digital Learning Media at MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli*

### Abstract

*This study aims to identify the improvement of teacher competence in utilizing digital learning media at MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli, as well as its impact on learning effectiveness. The main focus of this study is to determine the extent to which training in the use of digital-based interactive learning media can overcome low teacher competence, limited access to training, and challenges in integrating technology into the curriculum. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of interviews, observations, and analysis of training document results. The results of the study indicate that training in the use of the Quizizz application has succeeded in improving teachers' abilities in implementing digital media, which has an impact on increasing the interactivity and effectiveness of learning evaluation. However, several obstacles were also found, such as the lack of adequate infrastructure and limited time for training. Nevertheless, this*

*activity has proven effective in strengthening teacher competence in utilizing technology in learning, so it is expected to improve the quality of education at MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli.*

**Keywords:** *Learning Evaluation, Teacher Competence, Digital Learning Media, Interactive Learning, Quizizz.*

## PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan juga menghadapi tantangan besar dalam menyesuaikan metode pembelajaran yang dapat mengikuti perkembangan tersebut. Salah satu aspek yang terpengaruh adalah media pembelajaran. Sebelumnya, pembelajaran lebih mengandalkan metode konvensional yang terbatas pada buku dan papan tulis. Namun, dengan adanya teknologi digital, media pembelajaran kini berkembang menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Salah satu aplikasi digital yang mendukung pembelajaran interaktif adalah Quizizz, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam evaluasi pembelajaran secara real-time dan menyenangkan (Azhar & Hadi, 2020).

Namun, meskipun banyak aplikasi digital yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, banyak guru yang belum menguasai penggunaan media pembelajaran digital secara optimal. Menurut penelitian oleh (Fadillah & Ramadhani, 2019), kompetensi guru dalam penggunaan teknologi digital masih rendah, terutama terkait dengan kurangnya pelatihan yang memadai dan keterbatasan infrastruktur yang mendukung. Hal ini menyebabkan teknologi digital belum sepenuhnya dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran secara efektif di berbagai sekolah, termasuk di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli.

Pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran digital menjadi isu yang harus segera diatasi. Guru yang terampil dalam memanfaatkan teknologi digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan media digital seperti Quizizz dapat membantu guru untuk mengoptimalkan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat merancang pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik, yang dapat meningkatkan partisipasi siswa (Assingkily & Hardiyati, 2019; Arifin & Wibowo, 2020).

Aplikasi Quizizz, yang memungkinkan pengajaran berbasis kuis interaktif, dapat membantu mengatasi masalah dalam evaluasi pembelajaran tradisional. Dengan aplikasi ini, siswa tidak hanya mengerjakan soal ujian, tetapi juga bisa berkompetisi secara sehat dengan teman-teman mereka, yang memotivasi mereka untuk belajar lebih giat. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif, yang mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar (Zhang et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan aplikasi seperti Quizizz diharapkan dapat membantu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif (Sukardi et al., 2019).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga diharapkan dapat membantu menjembatani kesenjangan antara daerah perkotaan dan pedesaan, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Pemerintah Indonesia telah merumuskan berbagai kebijakan yang bertujuan untuk mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan, termasuk dalam pengajaran di sekolah-sekolah

menengah seperti MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli (Suhardi, 2020); (Budiarto & Kurniawan, 2019; Hadisi, *et.al.*, 2024). Salah satu kebijakan yang diusulkan adalah pelatihan berbasis teknologi yang dapat membantu guru memahami dan mengimplementasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

Melalui penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran, guru tidak hanya dapat memberikan materi ajar dengan cara yang lebih inovatif, tetapi juga dapat melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih interaktif. Penggunaan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran memungkinkan siswa menerima umpan balik secara langsung, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi (Azhar & Hadi, 2020). Di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli, aplikasi ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sebelumnya terbatas oleh metode evaluasi yang kurang efektif.

Peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan media digital seperti Quizizz diharapkan dapat mempermudah integrasi teknologi dalam pembelajaran, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih menarik dan efisien. Oleh karena itu, pelatihan yang difokuskan pada pemanfaatan teknologi digital di sekolah-sekolah menengah seperti MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli akan sangat bermanfaat bagi perkembangan kualitas pendidikan di masa depan (Yusuf & Selamat, 2021; Al Fasya, *et.al.*, 2022). Pelatihan ini juga diharapkan dapat memberi manfaat jangka panjang bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak pelatihan penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran terhadap peningkatan kompetensi guru di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan aplikasi Quizizz terhadap kualitas pembelajaran dan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia, khususnya di sekolah-sekolah yang masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi (Sukmawati & Ramadhani, 2020).

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen pre-test dan post-test untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis interaktif, seperti Quizizz, terhadap peningkatan kompetensi guru di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli. Peneliti memilih metode kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka yang dianalisis menggunakan statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Subjek penelitian adalah 20 orang guru yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, dengan data yang dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, observasi langsung, dan kuesioner. Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap persiapan, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan kebutuhan pelatihan, serta penyusunan materi pelatihan penggunaan Quizizz. Tahap pelaksanaan meliputi pelatihan dan praktik langsung oleh guru dalam menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas pelatihan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test serta pengamatan terhadap penerapan media digital dalam proses pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan t-

test untuk melihat perbedaan kompetensi sebelum dan setelah pelatihan, sementara data kualitatif dianalisis untuk memahami pengalaman guru selama pelatihan. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan publikasi jurnal, video dokumentasi kegiatan, serta sertifikat pelatihan bagi peserta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### *Implementasi Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz*

Pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya aplikasi **Quizizz**, telah diimplementasikan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan yang diperlukan untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menarik dan efektif menggunakan aplikasi Quizizz.



Gambar 1. Guru MTs Muhammadiyah 15 mengikuti pelatihan menggunakan Quizizz.

Pelatihan ini dimulai dengan tahap persiapan, di mana tim pengabdian masyarakat melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, seperti kepala sekolah dan guru-guru yang akan mengikuti pelatihan. Koordinasi ini bertujuan untuk menyepakati jadwal pelatihan dan materi yang akan disampaikan. Selain itu, dilakukan juga identifikasi kebutuhan spesifik guru terkait penggunaan media pembelajaran digital, agar pelatihan yang disusun relevan dengan kondisi dan tantangan yang ada di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli. Fasilitas pendukung, seperti ruang pelatihan, perangkat keras, dan akses internet, juga dipastikan siap digunakan untuk mendukung kelancaran proses pelatihan.

Pada sesi pelatihan, guru pertama-tama dikenalkan dengan berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi Quizizz. Mereka diajarkan cara membuat kuis, mengatur tingkat kesulitan, dan menyesuaikan konten dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Selanjutnya, guru dilatih untuk merancang dan melaksanakan evaluasi berbasis digital menggunakan Quizizz. Setiap guru diberikan tugas untuk membuat kuis yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Pelatihan ini juga mencakup simulasi penggunaan aplikasi dan diskusi kelompok, sehingga para guru dapat berlatih langsung dan saling berbagi pengalaman mengenai cara penggunaan aplikasi ini di dalam kelas. Pelatihan ini dimulai dengan tahap persiapan, di mana tim pengabdian masyarakat melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, seperti

kepala sekolah dan guru-guru yang akan mengikuti pelatihan. Koordinasi ini bertujuan untuk menyepakati jadwal pelatihan dan materi yang akan disampaikan. Selain itu, dilakukan juga identifikasi kebutuhan spesifik guru terkait penggunaan media pembelajaran digital, agar pelatihan yang disusun relevan dengan kondisi dan tantangan yang ada di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli. Fasilitas pendukung, seperti ruang pelatihan, perangkat keras, dan akses internet, juga dipastikan siap digunakan untuk mendukung kelancaran proses pelatihan.

Pada sesi pelatihan, guru pertama-tama dikenalkan dengan berbagai fitur yang terdapat dalam aplikasi Quizizz. Mereka diajarkan cara membuat kuis, mengatur tingkat kesulitan, dan menyesuaikan konten dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Selanjutnya, guru dilatih untuk merancang dan melaksanakan evaluasi berbasis digital menggunakan Quizizz. Setiap guru diberikan tugas untuk membuat kuis yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Pelatihan ini juga mencakup simulasi penggunaan aplikasi dan diskusi kelompok, sehingga para guru dapat berlatih langsung dan saling berbagi pengalaman mengenai cara penggunaan aplikasi ini di dalam kelas.

### ***Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pelatihan Faktor Pendukung***

#### **1. Faktor Pendukung**

Antusiasme guru di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli menjadi salah satu faktor pendukung utama dalam pelaksanaan pelatihan ini. Sebagian besar guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dan menyadari pentingnya peran teknologi dalam dunia pendidikan. Mereka memiliki motivasi kuat untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media digital untuk mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah, terutama kepala sekolah dan staf administrasi, juga sangat mendukung keberhasilan pelatihan ini. Mereka menyadari bahwa peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media digital akan berkontribusi positif terhadap kualitas pendidikan di sekolah. Ketersediaan fasilitas pendukung yang memadai, seperti ruang pelatihan yang dilengkapi dengan perangkat komputer dan akses internet, turut membantu kelancaran pelatihan, memungkinkan para guru mengikuti setiap sesi dengan nyaman dan efisien.

#### **2. Faktor Penghambat**

Namun, ada beberapa faktor penghambat yang mempengaruhi kelancaran pelatihan ini. Salah satunya adalah keterbatasan waktu. Banyak guru yang memiliki jadwal padat, sehingga mereka sulit untuk mengikuti pelatihan secara penuh. Hal ini tentu menghambat mereka dalam memperoleh pemahaman dan keterampilan yang optimal dalam menggunakan aplikasi Quizizz. Selain itu, keterbatasan pengetahuan awal tentang teknologi digital juga menjadi tantangan bagi beberapa guru. Mereka merasa kesulitan mengikuti pelatihan pada awalnya karena kurangnya pengalaman dengan media digital. Meskipun demikian, dengan adanya sesi praktik yang intensif, para guru berhasil mengatasi kesulitan tersebut. Faktor lain yang menjadi penghambat adalah keterbatasan infrastruktur teknologi. Meskipun terdapat fasilitas pendukung selama pelatihan, beberapa guru masih kesulitan dalam mengakses perangkat digital di luar sesi pelatihan. Keterbatasan perangkat dan koneksi internet di luar kelas menjadi hambatan dalam penguasaan teknologi oleh guru setelah pelatihan berakhir.

Berikut faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dengan Quizizz:

Tabel 1. Berikut faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dengan Quizizz

Faktor Pendukung	Faktor Penghambat
Antusiasme tinggi dari guru	Keterbatasan waktu guru yang padat
Dukungan penuh dari pihak sekolah	Keterbatasan pengetahuan awal tentang teknologi digital
Ketersediaan fasilitas pendukung yang memadai	Keterbatasan infrastruktur teknologi di luar pelatihan

### ***Kontribusi MTs Muhammadiyah 15 dalam Pelatihan***

MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli memainkan peran yang sangat penting dalam kelancaran pelaksanaan pelatihan ini. Kontribusi yang diberikan oleh pihak sekolah meliputi beberapa aspek yang sangat mendukung keberhasilan pelatihan, antara lain:

#### **1. Dukungan Logistik dan Fasilitas**

MTs Muhammadiyah 15 Medan menyediakan fasilitas yang memadai untuk pelatihan, seperti ruang kelas yang nyaman, perangkat komputer, dan akses internet yang cukup. Pihak sekolah juga menyediakan waktu bagi guru-guru untuk mengikuti pelatihan dengan lancar, sehingga para peserta dapat fokus dan maksimal dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan.

#### **2. Keterlibatan Guru dalam Perencanaan Pelatihan**

Pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru-guru senior, menunjukkan keterlibatan yang aktif dalam merencanakan materi pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan guru di sekolah. Hal ini memastikan bahwa pelatihan yang diberikan relevan dengan kurikulum yang diterapkan dan tantangan yang dihadapi para guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Dengan begitu, pelatihan dapat langsung diterapkan dan bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran.

#### **3. Komitmen Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan**

Kepala sekolah dan staf lainnya menunjukkan komitmen yang tinggi untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan di MTs Muhammadiyah 15. Mereka tidak hanya mendukung pelatihan ini, tetapi juga berencana untuk melanjutkan program pelatihan ini secara berkelanjutan setelah implementasi tahap awal. Langkah ini menunjukkan keseriusan pihak sekolah dalam memajukan kualitas pengajaran dan memastikan bahwa guru terus berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

### ***Dampak Positif dari Pelatihan***

Pelatihan penggunaan media pembelajaran Quizizz di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli memberikan dampak positif yang signifikan bagi baik guru maupun siswa, di antaranya:

#### **1. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Teknologi**

Setelah mengikuti pelatihan, para guru merasa lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakan teknologi, khususnya aplikasi Quizizz, dalam proses pembelajaran. Peningkatan keterampilan ini berkontribusi pada kualitas pengajaran yang lebih baik,

yang pada gilirannya meningkatkan pengalaman belajar siswa. Guru yang mahir dalam menggunakan teknologi dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik.

## 2. Meningkatkan Interaktivitas dan Daya Tarik Pembelajaran

Penggunaan aplikasi Quizizz memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa lebih termotivasi dan aktif terlibat dalam pembelajaran, karena kuis berbasis digital menawarkan pengalaman yang berbeda dan lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Interaktivitas ini meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih fokus selama proses pembelajaran.

## 3. Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran

Dengan menggunakan media digital untuk evaluasi, seperti Quizizz, guru dapat lebih cepat dan efektif dalam mengukur pemahaman siswa. Hasil kuis yang dapat langsung dilihat memudahkan guru dalam melakukan tindak lanjut segera apabila ada siswa yang mengalami kesulitan. Proses evaluasi yang lebih cepat dan transparan ini memungkinkan perbaikan yang lebih tepat waktu dan lebih terarah.

## 4. Pengembangan Komunitas Pembelajaran Guru

Pelatihan ini juga membantu menciptakan komunitas pembelajaran di antara para guru. Mereka saling berbagi pengalaman dan pengetahuan mengenai penggunaan media digital dalam pendidikan, yang memperkuat budaya kolaborasi dan peningkatan kompetensi di kalangan guru. Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya keterampilan individu, tetapi juga meningkatkan sinergi dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

## 5. Peningkatan Kualitas Pendidikan secara Keseluruhan

Dengan meningkatnya keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital dan meningkatnya motivasi siswa, kualitas pendidikan di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli dipastikan akan mengalami peningkatan. Peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran ini akan berdampak positif pada prestasi akademik siswa dan membantu mereka lebih siap menghadapi tantangan dunia yang semakin digital. Keterampilan yang diperoleh siswa melalui metode yang lebih inovatif dan interaktif akan mempersiapkan mereka untuk menghadapi masa depan dengan lebih baik.

### *Pembahasan*

Pelatihan penggunaan media pembelajaran Quizizz di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Guru-guru yang mengikuti pelatihan merasa lebih percaya diri dan terampil dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk menyajikan materi secara lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa, serta mempermudah evaluasi pembelajaran (Azhar & Hadi, 2020; Zhang, et.al., 2022; Mailana & Assingkily, 2024). Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan waktu dan pengetahuan awal tentang teknologi, pelatihan ini berhasil mengatasi hambatan tersebut melalui sesi praktik yang intensif dan dukungan dari pihak sekolah yang menyediakan fasilitas yang memadai.

Kontribusi aktif dari pihak sekolah, terutama kepala sekolah dan staf administrasi, turut memperkuat keberhasilan pelatihan ini. Dukungan logistik dan keterlibatan dalam merencanakan materi pelatihan memastikan relevansi dan kelancaran pelaksanaan pelatihan. Hasilnya, selain meningkatkan keterampilan guru, pelatihan ini juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan efisien, yang pada gilirannya mendorong motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar. Sejalan dengan kebijakan pemerintah untuk mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pelatihan berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di sekolah-sekolah yang masih menghadapi keterbatasan infrastruktur teknologi (Suhardi, 2020).

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, khususnya aplikasi Quizizz, dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh guru di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan yang diselenggarakan berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi digital untuk merancang dan melaksanakan kuis interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas proses evaluasi dan motivasi belajar siswa. Melalui pelatihan ini, para guru tidak hanya belajar cara menggunakan aplikasi Quizizz, tetapi juga diberikan pemahaman tentang bagaimana mengintegrasikan media digital secara efektif ke dalam kurikulum mereka.

Selain itu, hasil dari pelatihan ini juga menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri guru dalam menggunakan media pembelajaran digital, yang sebelumnya merupakan kendala utama dalam pemanfaatan teknologi di kelas. Sebagian besar guru mengakui bahwa mereka merasa lebih siap dan percaya diri dalam mengimplementasikan aplikasi Quizizz dalam proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang berbasis pada praktek langsung dan diskusi kelompok dapat menjadi metode yang efektif untuk mempercepat adopsi teknologi oleh guru, bahkan bagi mereka yang sebelumnya merasa kurang familiar dengan alat-alat digital.

Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa terdapat beberapa faktor penghambat yang perlu diperhatikan, seperti terbatasnya infrastruktur teknologi di sekolah dan kurangnya waktu untuk mengikuti pelatihan secara reguler. Oleh karena itu, dibutuhkan kolaborasi yang lebih erat antara pihak sekolah, pemerintah, dan masyarakat untuk meningkatkan fasilitas dan sumber daya yang mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dengan adanya dukungan yang berkelanjutan dan peningkatan akses terhadap pelatihan dan infrastruktur, diharapkan penggunaan media pembelajaran digital dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di MTs Muhammadiyah 15 Medan Deli.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fasya, S., Nursinah, S., & Fahri, M. (2022). Konsep Hard Skill dan Soft Skill Guru. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 1(1), 30-33. <https://doi.org/10.61253/cendekiawan.v1i1.24>.
- Arifin, Z., & Wibowo, A. (2020). Digital learning in Indonesian schools: Challenges and opportunities. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 17(2), 125–134.
- Assingkily, M. S., & Hardiyati, M. (2019). Analisis perkembangan sosial-emosional tercapai dan tidak tercapai siswa usia dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 19-31. <https://jurnal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad/article/view/5210>.
- Azhar, R. M., & Hadi, S. (2020). The role of digital learning media in improving teacher's competencies in the digital era. *International Journal of Educational Technology*, 12(1), 101–112.
- Budiarto, D., & Kurniawan, F. (2019). Teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 16(4), 193–207.
- Fadillah, N., & Ramadhani, R. (2019). Digital learning media for effective teaching: A case study in Indonesian schools. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 135–145.
- Hadisi, L., Tetambe, A. G., & Assingkily, M. S. (2024). Implementasi Peran Guru PAI dalam Membentuk Sikap Moderasi Beragama Siswa. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 4(3), 1895-1902. <https://www.jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/603>.
- Mailana, A., & Assingkily, M. S. (2024). The Urgency of Contemporary Era Science Education in Islam. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 3(1), 373-379. <https://doi.org/10.61253/cendekiawan.v3i1.223>.
- Suhardi, S. (2020). The impact of digital technology in Indonesian education system. *International Journal of Education and Learning*, 8(2), 56–66.
- Sukardi, F., Tanjung, I., & Lestari, F. (2019). The effectiveness of Quizizz in enhancing students' motivation and learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 24(1), 43–55.
- Sukmawati, I., & Ramadhani, M. (2020). Teknologi dalam pendidikan: Aplikasi dan tantangan. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 30(1), 12–24.
- Yusuf, M., & Selamat, S. (2021). Evaluating the integration of digital tools in classroom teaching. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 19(1), 45–60.
- Zhang, Y., Ridings, C., & Semenov, A. (2022). What to post? Understanding engagement cultivation in microblogging with big data-driven theory building. *International Journal of Information Management*, 102509. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102509>.