

## PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM PEMBELAJARAN

Witri Lestari<sup>1</sup>, Agus Supandi<sup>2</sup>, Hawa Liberna<sup>3</sup>, Rita Ningsih<sup>4</sup>, Lin Mas Eva<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Matematika, Universitas Indraprasta PGRI

*e-mail*: witrilestari.unindra@gmail.com

### Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Bakti Idhata Jakarta pada tahun 2022. Merupakan pengalaman yang luar biasa bagi saya untuk dapat membantu masyarakat dan memberi kembali dalam beberapa hal. Orang-orang di sana sangat ramah dan menyambut, dan secara keseluruhan itu adalah pengalaman hebat. Kegiatan ini dirancang untuk 15 guru. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu siswa menemukan materi pembelajaran yang menarik dan menarik, sehingga dapat lebih memahami materi yang diajarkan dalam pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi. Hal ini juga akan membantu memotivasi guru dan siswa untuk terus belajar selama new normal. SMA BAKTI Idhata bertujuan untuk mengurangi permasalahan yang dialami guru dengan menerapkan *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Ini akan memberi guru cara yang lebih efektif untuk melakukan kuis dan menilai pemahaman siswa mereka. *Quizizz* mempromosikan kolaborasi, komunikasi, dan interaksi antar siswa melalui kuis. Ini adalah alat pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat membantu siswa belajar lebih efektif. Secara keseluruhan kegiatan pengabdian kepada masyarakat bagi guru di SMA Bakti Idhata dapat dikatakan baik. Hal ini didasarkan pada tiga faktor yaitu jumlah peserta yang memenuhi target, pencapaian tujuan penyuluhan, dan kemampuan peserta dalam menguasai materi penyuluhan. Aplikasi *Quizizz* diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar matematikanya. Media ini memiliki tampilan yang menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk mengerjakan berbagai soal yang diberikan oleh guru. Layar menampilkan skor siswa secara *real-time*, sehingga siswa dapat melihat urutan skor mereka. Hal ini membuat siswa antusias mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

**Kata kunci:** Aplikasi, Media Pembelajaran, *Quizizz*

### Abstract

This community service was carried out at SMA Bakti Idhata Jakarta in 2022. It was a great experience for me to be able to help the community and give back in several ways. The people there were very friendly and welcoming, and overall it was a great experience. This activity is designed for 15 teachers. The purpose of this activity is to help students find interesting and interesting learning materials, so they can better understand the material taught in distance learning during the pandemic. This will also help motivate teachers and students to continue learning during the new normal. SMA BAKTI Idhata aims to reduce the problems experienced by teachers by applying *Quizizz* as a learning medium. This will provide teachers with a more effective way to take quizzes and assess their students' understanding. *Quizizz* promotes collaboration, communication and interaction between students through quizzes. It is an engaging and interactive learning tool that can help students learn more effectively. Overall, community service activities for teachers at Bakti Idhata High School can be said to be good. This is based on three factors, namely the number of participants who meet the target, the achievement of the extension's objectives, and the ability of the participants to master the extension material. The *Quizizz* application is expected to help students improve their mathematics learning outcomes. This media has a display that attracts students' attention and motivates them to work on various questions given by the teacher. The screen displays student scores in real-time, so students can see the order of their scores. This makes students enthusiastic about working on the questions given by the teacher.

**Keywords:** Applications, Learning Media, *Quizizz*

### PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 merupakan bencana global yang melanda berbagai negara, salah satunya Indonesia. Selama dua tahun terakhir, Indonesia mengalami kemunduran yang signifikan akibat merebaknya COVID-19. Hal ini terutama berlaku di bidang pendidikan, di mana bangsa ini telah

mengalami penurunan kinerja dan kehadiran. Sejak merebaknya COVID-19 di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menerapkan pengujian pembelajaran jarak jauh.(Kumar & Nanda, 2019). serta media berbasis game seperti *quizizz*, *kahoot*, *socratives*, dan lain lain (Solviana, 2020).

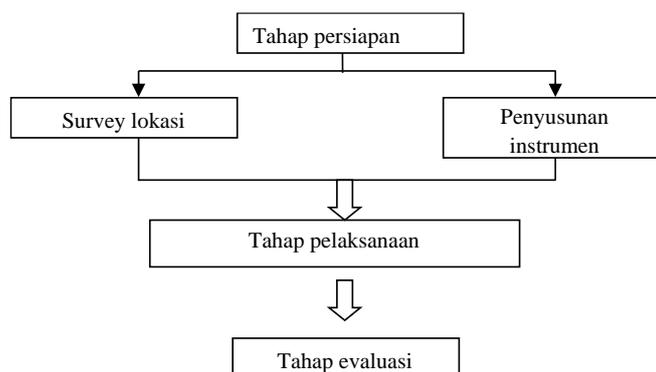
Meskipun pengamatan tim kami menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi seperti *Zoom Meeting* dan *Google Meet* masih menjadi kendala di SMA BAKTI Idhata, namun tetap digunakan meskipun menggunakan data yang besar. Banyak siswa di SMA BAKTI Idhata yang enggan mengikuti pembelajaran, sehingga menunjukkan bahwa metode pengajaran yang ada saat ini tidak efektif. Jika siswa hanya belajar melalui *Google Classroom* dan *Group WhatsApp*, mereka mungkin cepat bosan karena kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Hal ini dapat menyebabkan siswa tidak memahami materi. Ketika guru hanya memberikan tugas dan evaluasi dalam format PDF atau *PowerPoint*, hal itu dapat membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan menarik bagi siswa, yang kemudian dapat menjadi bosan dan tidak bersemangat. Jarang siswa menjawab pertanyaan atau mengajukan pertanyaan kepada guru ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya. Dengan demikian, pendidik harus terampil dalam memilih bahan ajar sehingga peserta didik dapat memahami konten dengan mudah.

Untuk meringankan kesulitan yang dihadapi oleh guru di SMA BAKTI Idhata, kami mengusulkan penggunaan *Quizizz* sebagai alat pembelajaran. *Quizizz* adalah sarana pendidikan yang mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa melalui kuis.. (Purba, 2019) Menurut penelitian, menggunakan *Quizizz* sebagai alat pendidikan dapat membantu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam belajar. Terdapat perbedaan proses pembelajaran yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *Quizizz* berbasis smartphone dan kelas yang tidak menggunakan media *Quizizz*. Menggunakan media *Quizizz* untuk belajar juga dapat membantu mempromosikan pemikiran kreatif. (Wihartanti et al., 2019)

*Quizizz* adalah platform pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang menampilkan avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur. *Quizizz* adalah platform pembelajaran interaktif yang mendorong siswa untuk bersaing satu sama lain untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Platform ini memotivasi siswa untuk belajar dengan memberi mereka detail yang jelas dan konten yang kaya. *Quizizz* dapat membantu meningkatkan hasil belajar dengan memberikan motivasi belajar. Kuis dirancang untuk membuat siswa tetap terlibat dan tertantang, dan umpan balik instan mendorong mereka untuk terus belajar. Pembelajaran berbasis game berpotensi menjadi cara belajar yang efektif, merangsang baik komponen visual maupun verbal, terutama di era sekarang ini.(Setiawan et al., 2019).

## METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi



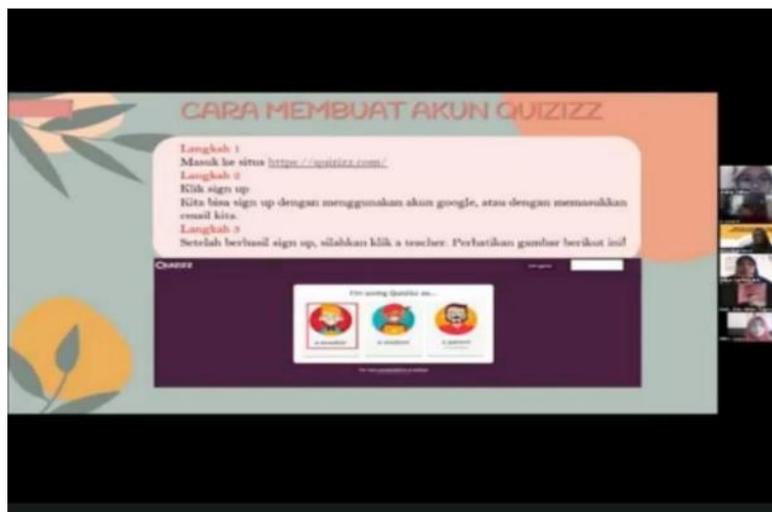
Gambar 1. Diagram alur kegiatan pengabdian masyarakat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilaksanakan menggunakan Aplikasi Zoom Cloud Meeting pada tanggal 1 April 2022. Kegiatan akan dilaksanakan dalam bentuk webinar. Ini termasuk memberikan informasi dan materi kepada peserta dalam format online, dan

memungkinkan mereka untuk berinteraksi satu sama lain dan fasilitator melalui fitur obrolan dan audio/video. Tim mulai mempresentasikan materi secara bergantian, memberikan detail yang kaya dan membuat pengalaman menjadi jelas bagi penonton. Para peserta terlihat sangat tertarik dan antusias dengan penjelasan materi yang disampaikan. Beberapa peserta juga bertanya dan berbagi pengalaman tentang pembelajaran jarak jauh yang telah dilaksanakan selama ini.



Gambar 2. Pemaparan Materi Penyuluhan

Dua metode yang digunakan untuk mengevaluasi program Abdimas: (1) mengamati proses dan hasil kerja praktek secara mandiri dan terbimbing, dan (2) angket evaluasi pelaksanaan kegiatan. Pengamatan tim PKM menunjukkan bahwa sebagian besar peserta pelatihan memahami materi pelatihan dengan baik. Indikator yang digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan guru membuat soal pada aplikasi *Quizizz* adalah (1) Peserta pelatihan mampu mengetahui dan memahami komponen-komponen yang terdapat pada aplikasi *Quizizz*, (2) Peserta pelatihan mampu mengetahui dan memahami cara membuat soal di aplikasi *Quizizz*, (3) Peserta diklat mampu mengedit soal, (4) Peserta pelatihan dapat berbagi pertanyaan dengan siswa. Setelah peserta menyelesaikan suatu kegiatan pelatihan, mereka diberikan angket evaluasi untuk memberikan umpan balik terhadap kegiatan tersebut. Secara keseluruhan, para peserta senang dengan materi kursus, karena mudah dipahami dan digunakan. Mereka khususnya menghargai komunikasi dan penyampaian materi.

### Pembahasan Hasil Kegiatan

Hasil pelaksanaan kegiatan pelayanan secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan komponen-komponen sebagai berikut:

1. Target jumlah peserta penyuluhan tercapai. Target audiens untuk pelatihan ini adalah 20 guru. Kegiatan ini dilaksanakan dengan partisipasi 15 guru dari berbagai disiplin ilmu. Target jumlah peserta diklat tercapai 75% atau bisa dibilang sangat baik.
2. Mencapai tujuan. Pencapaian tujuan penyuluhan dapat dinilai berhasil. Hampir semua peserta merasa kegiatan ini bermanfaat dan bermanfaat dalam hal menambah pengetahuan.
3. Kemampuan peserta dalam menguasai materi sangat mengesankan. Peserta tampak menguasai materi dengan baik. Hal ini dikarenakan hampir semua peserta telah melakukan pembelajaran jarak jauh, meskipun ada beberapa kendala yang ditemui selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh guru-guru di SMA Bakti Idhata secara umum bersifat positif dan bermanfaat. Kegiatan ini tidak akan terlaksana tanpa dukungan banyak pihak, terutama dari pihak sekolah dan para guru yang terlibat dalam pelaksanaannya.

## SIMPULAN

Kegiatan Webinar Pengabdian Masyarakat yang telah dilaksanakan oleh dosen Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI yang dilaksanakan pada tanggal 1 April 2022 menggunakan Aplikasi *Zoom Cloud Meeting* dengan judul “Implementasi Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran” kaya akan detail yang gamblang. Aplikasi *Quizizz* dirancang untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan lebih detail. Media ini memiliki tampilan yang menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk mengerjakan berbagai soal yang diberikan oleh guru. Layar memberikan umpan balik kepada siswa dalam bentuk skor, sehingga mereka dapat melihat kemajuan mereka. Hal ini memotivasi siswa untuk terus bekerja dan belajar lebih banyak. Hal ini membuat siswa antusias mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

## SARAN

Dengan memperhatikan minat peserta cukup besar dalam mengikuti webinar ini maka disarankan perlu dilakukan kegiatan sejenis pada sekolah - sekolah lainnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kepada SMA BAKTI Idhata yang telah memberikan sarana dan prasana kepada kami dari tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Indraprasta PGRI,

## DAFTAR PUSTAKA

- Kumar, V., & Nanda, P. (2019). Social media in higher education: A framework for continuous engagement. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 15(1), 97–108.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *quizizz* pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi media game edukasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020. *EDUSAINTEK*, 3.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1–14.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan aplikasi *quizizz* berbasis *smartphone* dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 362–368.