

PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK GLOBAL PEKANBARU

Oleh:

Lica Perta Juliyas Muharni¹

Vingky Zulfa Asria²

Rini Hardiyanti Ali³

Sahrul⁴

Novita Sari⁵

Institut Az Zuhra

Alamat: JL. Melati No.16, RT.01/RW.01, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota
Pekanbaru, Riau (28292).

Korespondensi Penulis: licapertajuliyas@institutazzuhra.ac.id

Abstract. *The increasingly rapid development and dependence on technology makes it easier for teachers to determine the learning media to use. There are many platforms that provide facilities for creating interesting learning media. One platform is Quizizz. Quizizz is digital media in the form of practice questions games and online presentations that helps educators/teachers to distribute teaching materials so that they are more easily understood by students. This service in the form of socialization activities aims to provide training to teachers so they can implement and apply the use of Quizizz in the classroom as a learning evaluation. This is because there are still many teachers and students who have not been able to maximize Quizizz as an interesting learning medium. This service uses an evaluation method by direct survey to the location and direct practice. To explain the results of this service, a qualitative approach was used. The results of this service activity can provide significant benefits for training participants, both in increasing their knowledge in applying the use of Quizizz as a learning medium or in implementing Quizizz itself in the learning process. Participants are also expected to be able to apply the knowledge gained in teaching and learning activities.*

Received October 16, 2024; Revised October 22, 2024; October 29, 2024

*Corresponding author: licapertajuliyas@institutazzuhra.ac.id

PENGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK GLOBAL PEKANBARU

Keywords: *Learning Media, Platform, Quizizz.*

Abstrak. Semakin pesatnya perkembangan dan ketergantungan pada teknologi, menjadikan guru dimudahkan dalam penentuan media pembelajaran yang digunakan. Banyak sekali *Platform* yang menyediakan fasilitas untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik. Salah satu *Platform* yang sangat mudah di akses adalah *Quizizz*. *Quizizz* adalah media digital berbentuk permainan latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik/pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pengabdian berupa kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru agar bisa menerapkan dan mengaplikasikan penggunaan *Quizizz* di kelas sebagai evaluasi pembelajaran. Hal ini dikarenakan masih banyak guru maupun peserta didik yang belum mampu memaksimalkan *Quizizz* ini menjadi media pembelajaran yang menarik. Pengabdian ini menggunakan metode evaluasi dengan cara survei langsung ke lokasi dan praktik secara langsung. Adapun untuk memaparkan hasil pengabdian ini digunakan pendekatan kualitatif. Hasil dari kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta pelatihan, baik dalam meningkatkan pengetahuan mereka dalam menerapkan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran ataupun dalam implementasi *Quizizz* itu sendiri dalam proses pembelajaran. Peserta juga tentunya diharapkan dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Platform, Quizizz.*

LATAR BELAKANG

Dalam kegiatan pembelajaran, peran media sangat penting nosebag penghubung proses penyampaian segala sesuatu dari guru kepada siswa. Dan jika materi ajar adalah apa yang harus dipelajari oleh siswa, maka peran media adalah alat yang mampu membantu siswa dalam memahami materi tersebut. Peran media dalam kegiatan pembelajaran lebih terlihat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran hal-hal yang tadinya dirasa abstrak bagi siswa akan diubah menjadi sesuatu yang lebih kongkrit (Magdalena, Ina, dkk, 2021). Selain itu media pembelajaran juga akan mempermudah cara komunikasi dan penyampaian dari guru.

Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat

membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadi adanya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa.

Di era perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak bermunculan beragam jenis media yang dibuat dan dikemas menarik agar siswa lebih termotivasi dan lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran yang sekarang banyak digunakan karena memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama dan menciptakan antusiasme yang tinggi kepada siswa adalah permainan (Ulhusna, Mishbah, dkk, 2021). Permainan (games) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturanaturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Arief S. Sadiman, dkk, 2010). Setidaknya pengaplikasian permainan dalam kegiatan pembelajaran akan menumbuhkan ketertarikan, minat serta memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga siswa tidak akan merasa terbebani terhadap materi yang diajarkan.

Dengan semakin pesatnya perkembangan dan ketergantungan pada teknologi, menjadikan guru dimudahkan dalam penentuan media pembelajaran yang digunakan. Hal yang terpenting adalah kemauan guru itu sendiri untuk bisa mempelajari berbagai macam media pembelajaran yang tersedia. Banyak sekali *Platform* yang menyediakan fasilitas untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik. Salah satu *Platform* yang sangat mudah di akses adalah *Quizizz*.

KAJIAN TEORITIS

Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. *Quizizz* adalah aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik. *Quizizz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun peserta didik berada. Citra dan Rosy (2020) menjelaskan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Wibawa,

PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK GLOBAL PEKANBARU

Astuti, dan Pangestu (2019) menyebutkan bahwa aplikasi *Quizizz* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa. Aplikasi *Quizizz* bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran Instagram memiliki fitur untuk mengirim foto dan video dengan menggunakan desain yang unik sehingga dijadikan media pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian dari Sri Mulyati dan Haniv Evendi (2020) yang berjudul, “Pembelajaran Matematika Melalui Media *Game Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”. Jenis penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan teknik pengumpulan data tes dan observasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 63% pada siklus 1 dan sebesar 78% pada siklus 2. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam penilaian pembelajaran. Fitur *Quizizz* yang bervariasi membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan penilaian. Sehingga peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan penilaian dengan hasil yang maksimal.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran ini bertempat di SMK Global Pekanbaru. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 07 Agustus 2024, mulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 11.30. Kegiatan pengabdian yang berupa pelatihan dan diskusi ini diisi oleh Rini Hardiyanti Ali, M. Pd. Adapun yang menjadi sasaran kegiatan ini adalah para pendidik yang berada di lingkungan SMK Global Pekanbaru.

Kegiatan ini dibuka oleh MC, lalu kata sambutan yang disampaikan oleh pihak penyelenggara yaitu Ibu Lica Perta Juliyas Muharni, M.Pd dan juga dari pihak SMK Global Pekanbaru yang diwakili oleh Ibu Alvia Aneiska, M. Pd. Selanjutnya, dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan, yang dipandu oleh Ibu Rini Hardiyanti Ali, M. Pd. Adapun bahan yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini yaitu *Platform Quizizz* yang dapat diakses pada www.quizizz.com melalui laptop maupun *Handphone*.

Pengabdian ini dilakukan sebagai cara evaluasi dan praktik langsung terhadap beberapa guru dan peserta didik berupa merancang dan mengelola fitur-fitur *Quizizz* dalam pembelajaran Matematika di SMK Global Pekanbaru. Di sisi lain, pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pengalaman belajar kepada guru untuk memanfaatkan media *Quizizz* di SMK Global Pekanbaru, sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru untuk berkreasi dan berinovasi dalam menggunakan *Platform Quizizz* ini. Hal ini tentunya dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, optimal, dan menyenangkan.

Adapun metode yang digunakan untuk memaparkan pengabdian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian ilmiah yang menghasilkan data kualitatif berupa kata-kata yang tertulis, lisan atau berasal dari pengamatan yang terjadi di lapangan (Sugiyono, 2022). Pada penelitian ini juga didasarkan pada observasi dan wawancara terhadap beberapa guru.

Selain itu, penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif seperti ini perlu digunakan supaya peneliti dapat bersikap objektif terhadap kejadian dan hal-hal apa yang sedang dan telah diamati (Abdussamad, 2021). Di samping itu, peneliti juga bisa secara langsung membuktikan kebenarannya ketika berada di lapangan. Metode kualitatif ini dipilih supaya dapat menjelaskan bagaimana bentuk praktik merancang dan mengelola fitur-fitur *Quizizz* yang dapat dilakukan oleh guru/ pendidik dan peserta didik saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini berfokus pada penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran di kelas. Tampilan logo dari aplikasi *Quizizz* dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tampilan logo aplikasi *Quizizz*

Dalam kegiatan pengabdian ini dijelaskan mengenai aplikasi *Quizizz*, mulai dari pengenalan aplikasi *Quizizz* sampai dengan cara penggunaannya untuk mendukung

PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK GLOBAL PEKANBARU

proses pembelajaran. Penjelasan tersebut dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Power Point*. Adapun isi dari presentasi dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.





Gambar 2. Presentasi aplikasi Quizizz

Kegiatan pengabdian masyarakat tentang pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran inovatif dapat memberikan inovasi bagi pendidik untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan oleh peserta didik. Apakah peserta didik telah memahami materi yang diberikan atau tidak. Sebagai pendidik sudah semestinya peka terhadap aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai inovasi baru dalam melaksanakan pembelajaran supaya peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran yang diberikan sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan tidak membosankan.

Di era globalisasi dan digitalisasi masa kini, banyak sekali aplikasi-aplikasi yang dikembangkan untuk dapat digunakan sebagai salah satu pilihan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. Salah satunya adalah *Quizizz* ini. Kelebihan media *Quizizz* ialah memudahkan peserta didik dalam mendalami pokok materi pembelajaran, pemilihan media yang sangat menarik untuk peserta didik karena memberikan kesempatan peserta didik bermain sambil belajar dengan menggunakan fasilitas yang tersedia dalam *Quizizz*, juga memotivasi serta hasil belajar peserta didik, dan dapat dimanfaatkan guru dalam meninjau kinerjanya dengan hasil belajar (Asna Tiana, 2021). *Quizizz* dapat digunakan oleh guru untuk melaksanakan kuis secara online.

PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK GLOBAL PEKANBARU

Platform ini banyak digunakan karena fitur yang ditawarkan sangat banyak dan mudah. Fitur yang dihadirkan *quizizz* adalah sebagai berikut: (1) Banyak pilihan jenis kuis. Jenis soal kuis sendiri ada banyak jenisnya. Mulai dari pilihan ganda, essay, benar atau salah, dan lain sebagainya. (2) Penulisan teks. Salah satu jenis soal kuis yang banyak dikenal adalah essay. Soal essay meminta jawaban berupa jawaban, uraian. *Quizizz* menghadirkan fitur penulisan teks untuk menjawab soal essay. Fitur ini membuat peserta didik tidak perlu ribet menuliskan jawaban pada kertas. Peserta didik hanya perlu mengetikkan jawaban pada kotak kosong saja. Selanjutnya, guru akan memeriksa jawaban dari soal kuis essay tersebut. (3) Format teks beragam. Fitur *quizizz* lainnya adalah format teks yang beragam. (4) Warna layar. Bosan dengan warna layar yang itu itu saja? Fitur *quizizz* menyediakan fitur untuk merubah warna layar. Dengan adanya fitur ini, peserta didik bisa bebas mengganti warna layar ketika melaksanakan kuis. Fitur ini akan membuat tampilan *quizizz* menjadi lebih menarik. (5) Menambahkan gambar. Fitur *quizizz* lainnya adalah pengguna dapat menambahkan gambar dengan pencarian. Fitur pencarian pada *quizizz* telah terintegrasi dengan *google*. Fitur ini bisa mempermudah guru dalam mencari gambar untuk pembuatan soal kuis. (6) Media yang beragam. Dalam satu slide *quizizz*, guru dapat menambahkan berbagai media di dalamnya. Mulai dari gambar, audio, video, hingga teks. Fitur ini sangat membantu guru dalam membuat media pembelajaran dengan platform *quizizz*. Tidak hanya berguna untuk guru, tapi juga membuat slide menjadi lebih menarik untuk peserta didik. (7) *Math equation*. Fitur yang satu ini memungkinkan guru mencantumkan soal perhitungan pada kuis. Guru juga bisa *copy* soal perhitungan dari *word* lalu di *paste* di *quizizz*. (8) Video *youtube*. Beberapa guru mungkin mengandalkan *youtube* sebagai sumber materi. Untungnya *quizizz* menghadirkan fitur berguna, guru dapat mencari video *youtube* secara langsung dari laman *slide quizizz*. Dengan begitu, guru tidak perlu membuka laman baru untuk membuka *youtube*.

Fitur-fitur di atas dapat memudahkan guru dalam mengevaluasi pembelajaran peserta didik melalui *quizizz*. Hal ini menjadikan evaluasi pembelajaran tidak hanya bisa dilakukan di sekolah, melainkan juga dapat dilakukan secara daring. Guru sangat terbantu dengan adanya *quizizz* dalam menyajikan kuis yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Setelah kuis berakhir, guru dapat mendapatkan rekap hasil kuis yang sudah terkoreksi disertai dengan analisisnya. Hasil rekap tersebut dapat disimpan menjadi file atau dicetak oleh guru. Ini merupakan media yang dapat memudahkan guru dalam

melaksanakan evaluasi pembelajaran bersama peserta didik.

Sebagian peserta didik mungkin tidak menyukai adanya kuis dalam pembelajaran. Walau begitu, kuis memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran. Kuis dinilai mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam berkompetisi dan bekerja sama. Tidak sampai di sana, ketangkasan peserta didik juga bisa dilatih dari diadakannya kegiatan kuis. Berikut ini adalah manfaat kuis dalam pembelajaran adalah: (1) Melatih peserta didik untuk mampu berpikir cepat. (2) Mengembangkan kepercayaan diri peserta didik. Dengan diadakannya kuis, peserta didik akan dilatih untuk percaya diri dalam mengambil keputusan yaitu dalam menjawab soal. (3) Membuat peserta didik lebih aktif. Melaksanakan kuis dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini bisa terjadi karena peserta didik tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru. Peserta didik diminta ikut berpartisipasi dengan memberikan jawaban dari soal kuis yang telah dirancang oleh guru sebelumnya. Pembelajaran akan terasa lebih interaktif dengan adanya kegiatan kuis. (4) Menambah daya tarik pembelajaran. (5) Melatih peserta didik berkompetisi secara sehat. Quizizz memungkinkan peserta didik dalam bersaing serta memberikan motivasi belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat (Utomo, 2020). Sudah sewajarnya peserta didik saling berkompetisi baik di luar maupun di dalam kelas. Salah satu kompetisi yang bisa peserta didik ikuti adalah kompetisi kuis. Peserta didik akan berlomba-lomba memperoleh nilai tertinggi dalam kuis.

Penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran masih belum banyak dimanfaatkan oleh kebanyakan guru. Sebagian guru menganggapnya sulit karena tidak terbiasa menggunakan aplikasi digital, sehingga merasa gagap teknologi. Dari sinilah pengabdian berupa pelatihan ini dilakukan, sehingga para guru dapat mengetahui dan memanfaatkan media *quizizz* dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan cara ini, penggunaan *quizizz* dapat diimplementasikan dengan baik dalam proses belajar-mengajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, telah disampaikan materi dan keterampilan yang penting dalam pengimplementasian aplikasi *quizizz* pada pembelajaran di SMK Global Pekanbaru. Kedua, peserta didorong untuk

PENGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK GLOBAL PEKANBARU

mengenal dan menerapkan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Melalui presentasi, diskusi, dan latihan praktik, peserta diberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Ketiga, kegiatan ini mendapatkan dukungan yang sangat baik dari pihak SMK Global Pekanbaru dengan adanya peserta yang aktif berinteraksi, bertanya, dan berbagi pengalaman dalam mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Dengan demikian, kegiatan ini memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta, baik dalam meningkatkan pengetahuan mereka dalam menerapkan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Peserta tentunya diharapkan dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dengan efektif dan dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

Selanjutnya, setelah mengikuti kegiatan ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan di antaranya, perlunya memperbarui pengetahuan dalam sosial media yang terus berkembang, karena akan berpengaruh pada proses pembelajaran. Selain itu, dianjurkan untuk membaca buku, mengikuti kursus *online*, atau mengikuti seminar untuk tetap mendapatkan informasi terkini tentang penggunaan media sosial lainnya dalam pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Abdussamad, Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makasar: CV Syahir
- Arief, S, Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asna Tiana, A. D. S. K. Dan M. S. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 6
- Citra, C.A. dan Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2): 261-272
- Magdalena, Ina dkk. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 di SDN Cikokol 3. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(3):377-391
- Muyati, S. Dan Efendi, H. (2020). *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game*

Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara,
3(1):64-73

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta

Ulhusna, Mishbah, dan Sri Diana. (2020). *Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika*, 4(2):130

Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas Iv Sd Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37–43. [Http://Repository.Unpas.Ac.Id/Id/Eprint/31004](http://Repository.Unpas.Ac.Id/Id/Eprint/31004)

Wibawa, R.P. Astuti, R.I. dan Pangestu, B.A. (2019). *Smartphone-Based Application “quizizz” as a learning media*. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2):244-253