

e-ISSN3025-8030 : p-ISSN3025-6267



Vol. 2, No. 1b, Juli Tahun 2024

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

AMPOEN

Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat



Diterbitkan oleh:
Universitas Serambi Mekkah - Banda Aceh

**Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian
Orientasi Masyarakat**

JURNAL AMPOEN

Vol. 2, No. 1b, Juli Tahun 2024

Halaman: 440-444

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZ DI UPT SD N 064993 MEDAN DELI

**Patri Janson Silaban, Cici Purnama Hutasoit, Desi Imanuela Sijabat, Valentina br
Tarigan, May Sonya Enzelina Panggabean, Sarmita Hasibuan**

PGSD, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan

Artikel di Jurnal AMPOEN

Tersedia di : <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/ampoen>

DOI : <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.2026>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Silaban, P., Cici Purnama Hutasoit, Desi Imanuela Sijabat, Valentina br
Tarigan, May Sonya Enzelina Panggabean, & Sarmita Hasibuan. (2024).
PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZ DI UPT SD N 064993 MEDAN DELI
. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi
Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1b),
440–444. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.2026>

Lainnya Kunjungi : <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/ampoen>

Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (**Jurnal AMPOEN**):
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat dengan Visi “Berdaya melalui Abdi, Merdeka dalam
Publikasi” sebagai platform bagi para pengabdian, peneliti, praktisi, dan akademisi untuk berbagi
pengetahuan, pengalaman, dan hasil layanan yang berkontribusi terhadap pengembangan
masyarakat di Indonesia. Berisi hasil-hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan
masyarakat berupa penerapan berbagai bidang ilmu diantaranya pendidikan, ekonomi, agama,
teknik, teknologi, pertanian, sosial humaniora, komputer, kesehatan dan lain sebagainya.

Semua artikel yang diterbitkan dalam jurnal ini dilindungi oleh hak cipta dan dilisensikan di
bawah Lisensi Creative Commons 4.0 International License (**CC-BY-SA**) atau lisensi yang setara
sebagai lisensi optimal untuk publikasi, distribusi, penggunaan, dan penggunaan ulang karya
ilmiah.





PELATIHAN PENGUNAAN APLIKASI QUIZZ DI UPT SD N 064993 MEDAN DELI

**Patri Janson Silaban¹, Cici Purnama
Hutasoit², Desi Imanuela Sijabat³,
Valentina br Tarigan⁴, May Sonya
Enzelina Panggabean⁵, Sarmita
Hasibuan⁶**

1,2,3,4,5,6

PGSD, Universitas Katolik Santo
Thomas, Medan

***Korespondensi:**

Email :

patri.jason.silaban@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, mengukur tingkat pemahaman siswa, untuk mengetahui keefektifan siswa tentang penggunaan media pembelajaran games edukasi berbasis Quizizz di UPT SD N 064993 Medan Deli. Jenis penelitian ini menggunakan desain eksperimen. Metode yang digunakan yaitu game based learning dimana metode ini meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman konsep dan meningkatkan keterampilan kognitif. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis quizizz memiliki manfaat dan keunggulan yaitu meningkatkan motivasi belajar dimana quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran ; Quizizz

Abstract

This research aims to increase students' learning motivation, measure students' level of understanding, to determine students' effectiveness regarding the use of Quizizz-based educational games learning media at UPT SD N 064993 Medan Deli. This type of research uses an experimental design. The method used is game based learning where this method increases learning motivation, increases understanding of concepts and improves cognitive skills. So it can be concluded that the use of Quizizz-based learning media has benefits and advantages, namely increasing learning motivation where Quizizz is an interesting and fun educational game application that can improve students' learning motivation.

Keywords: Instructional Media ; Quizizz

Riwayat Artikel

Penyerahan : 15/07/2024

Diterima : 16/07/2024

Diterbitkan : 17/07/2024



PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan Teknologi dan Informasi, untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital yang mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital untuk dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran diperlukan guru menjadi alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang difungsikan oleh pengirim sebagai penyalur untuk mengirim pesan kepada penerima, sehingga bisa mengundang perhatian, pikiran, perasaan, dan keinginan yang sama sehingga terjadi proses belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti di UPT DS N 06993, peneliti melakukan observasi langsung pada proses pembelajaran mata pelajaran Matematika. Pada saat guru menyampaikan materi, guru menggunakan metode eksperimen dengan berbantuan media pembelajaran papan tulis yang ada di kelas, para siswa terlihat kurang tertarik dan kurang memperhatikan pelajaran ketika di kelas. Pada pemberian tugas maupun evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa, guru mata pelajaran matematika guru menggunakan media pembelajaran berbasis games edukasi seperti quizizz. Media pembelajaran berbasis games edukasi telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan motivasi siswa.

METODE PELAKSANAAN

Metode tanya jawab adalah suatu pendekatan dalam penyampaian pelajaran di mana guru mengajukan pertanyaan dan murid menjawab. Dalam metode ini, guru dapat meminta siswa untuk memberikan ilustrasi atau contoh konkret tentang apa yang dimaksudnya, serta meminta siswa untuk memberi penjelasan lebih lanjut tentang pendapatnya. Metode tanya jawab memungkinkan siswa untuk menilai kembali jawabannya, sehingga jawaban yang kurang tepat dapat menjadi tepat dan benar. Selain itu, dalam menggunakan metode tanya jawab, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti jenis pertanyaan, teknik mengajukan pertanyaan, syarat-syarat penggunaan metode tanya jawab, dan

prinsip-prinsip penggunaan metode tanya jawab, seperti prinsip keserasian, integrasi, kebebasan, dan individual. Dengan metode tanya jawab, interaksi antara guru dan murid tidak hanya terjadi dalam dua arah, tetapi juga dalam banyak arah. Guru yang menerapkan metode ini tidak hanya akan menjelaskan materi secara satu arah, melainkan juga mencakup pertanyaan-pertanyaan dan penyumbang ide-ide dari pihak siswa. Hal ini memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih dinamis di dalam kelas, di mana guru dan semua siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan perasaan senang (*joyful learning*). Dalam konteks penggunaan metode tanya jawab, penting untuk memperhatikan kesesuaian materi pelajaran dengan metode yang akan digunakan, serta memahami kelebihan dan kelemahan dari metode ini agar dapat diterapkan secara efektif.

Tahapan Pelaksanaan Penggunaan Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa melalui pertanyaan dan jawaban. Berdasarkan hasil pencarian, terdapat beberapa tahapan yang dapat diidentifikasi dalam pelaksanaan metode tanya jawab:

- Tahap Persiapan:

Tahap ini melibatkan persiapan guru dalam merumuskan pertanyaan yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru perlu memperhatikan jenis pertanyaan, teknik mengajukan pertanyaan, serta syarat-syarat penggunaan metode tanya jawab

- Tahap Awal:

Pada tahap ini, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memulai interaksi dalam metode tanya jawab. Pengarahan pertanyaan pada tahap awal ini menjadi landasan bagi pengembangan metode tanya jawab selanjutnya

- Tahap Pengembangan:

Setelah memberikan pengarahan pada tahap awal, guru dapat mengembangkan metode tanya jawab dengan variasi dalam mengajukan pertanyaan. Hal ini bertujuan untuk memperkaya interaksi antara guru dan siswa serta memastikan pemahaman yang lebih mendalam

- Tahap Akhir:

Pada tahap akhir, guru bersama siswa membuat ringkasan isi pelajaran yang telah disajikan selama sesi tanya jawab. Kegiatan ini

bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa dan memperoleh umpan balik dari mereka.

Metode tanya jawab juga dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya, seperti metode ceramah, pemberian tugas, dan diskusi, untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik. Dalam konteks penggunaan metode tanya jawab, penting untuk memperhatikan kesesuaian materi pelajaran dengan metode yang akan digunakan, serta memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan metode tanya jawab, seperti prinsip keserasian, integrasi, kebebasan, dan individual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Quizizz adalah sebuah media pembelajaran dengan inovasi di dalamnya yang terdapat beberapa macam fitur seperti soal isian yang membutuhkan jawaban pendek, dan soal uraian yang membutuhkan jawaban panjang, serta pilihan ganda, rekaman audio suara dan juga upload video. Pendapat lain nya yang dikemukakan oleh Kusuma (2020:11) bahwa Quizizz adalah pembelajaran secara online dan digital (dengan mengandalkan dukungan melalui internet) yang mencakup fitur seperti kuis, soal, diskusi, survei, hingga rekaman audio dan video sebagai sebuah web tool yang digambarkan bahwa aplikasi Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang menciptakan kuis interaktif menjadi sebuah permainan yang bisa dioperasikan melalui halaman web www.quizizz.com dan dengan smartphone.

Cara mudah dalam mengembangkan kemampuan kognitif seperti membaca, menalar, mengingat, mengelompokkan adalah melalui penerapan metode pembelajaran yang selaras atas apa yang anak butuhkan. Anak sangat menyukai hal yang menarik dalam kemampuan mengingat jangka panjang dan akan berhasil jika menggunakan cara yang efektif. Media pembelajaran yang efektif menciptakan variasi sehingga anak akan lebih antusias dan menjadi penting karena sebagai alat penunjang dalam membentuk konsep yang dibutuhkan oleh anak. Menurut Hatimah(2014:6) Pembelajaran adalah Usaha yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan caramelakukan komunikasi aktif dan keterlibatan antara media belajar, lingkungan

belajar dengan peserta didik. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi seperti Quizizz. Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi seperti Quizizz dapat memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Quizizz sebagai Platform Game-Based Learning Quizizz merupakan platform game-based learning yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat permainan dan kuis interaktif bagi siswa. Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu metode yang dapat membuat guru lebih dekat dengan peserta didik. Metode ini dapat membuat guru lebih dekat dan mengenal siswa, sehingga mereka akan lebih terbuka dan termotivasi dalam setiap pertemuan. Manfaat dari Penggunaan Game Edukasi Penggunaan game edukasi seperti Quizizz dapat membantu mengurangi rasa bosan siswa saat kegiatan belajar dari rumah. Selain itu, game ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, seperti teknologi perkantoran, matematika, dan geografi. Keefektifan Penggunaan Quizizz Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan Quizizz juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa dan motivasi belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi seperti Quizizz dapat menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Pembelajaran dengan menggunakan game edukasi melalui aplikasi Quizizz ini dapat dilakukan dengan secara live atau sinkronus di dalam kelas, atau dapat dilakukan dengan pemberian pekerjaan rumah sebagai pembelajaran tidak langsung atau asinkron. Game ini juga dapat dikerjakan di mana saja selama ada jaringan internet, gawai dan juga kode akses yang diberikan oleh.

Keunggulan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Games Edukasi seperti Quizizz

Media pembelajaran berbasis games edukasi seperti Quizizz memiliki beberapa keunggulan yang dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa keunggulan penggunaan media

pembelajaran berbasis games edukasi seperti Quizizz:

1. Menciptakan Suasana Belajar yang Kondusif
Media pembelajaran berbasis games edukasi seperti Quizizz dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Memotivasi Siswa untuk Lebih Aktif
Pembelajaran berbasis permainan, seperti yang ditawarkan oleh Quizizz, dapat membuat siswa lebih terbuka dan termotivasi dalam setiap pertemuan, karena siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.
3. Variasi dan Kreativitas dalam Pembelajaran
Penggunaan Quizizz dan game edukasi lainnya memberikan variasi dalam pembelajaran, mengurangi rasa bosan siswa, dan memungkinkan guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
4. Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa
Media pembelajaran berbasis games edukasi seperti Quizizz dapat membantu meningkatkan literasi dan numerasi siswa, sehingga siswa diharapkan mampu meningkatkan kualitas diri dalam hal literasi dan numerasi
5. Kemudahan dalam Pembuatan Soal Quizizz
memudahkan guru dalam membuat soal, sehingga guru dapat dengan mudah membuat permainan dan kuis interaktif bagi siswa . Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis games edukasi seperti Quizizz dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik.

Selain itu, menurut guru sebagai peserta pelatihan, program pelatihan ini sangat baik dan bisa diterapkan ke siswa saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran edugames yang disampaikan sangat sesuai dengan kebutuhan siswa UPT SD N 063993 . Edugames yang diberikan memiliki banyak kelebihan sehingga meningkatkan antusiasme siswa. Pendekatan belajar dengan permainan berbasis digital mampu meningkatkan keinginan belajar dalam diri siswa dibandingkan pendekatan konvensional, seperti ceramah atau pemberian soal. Para guru juga berharap agar program pelatihan ini terus dilanjutkan dan ditambah durasi waktu pelatihan agar materi bisa semakin jelas diterima. Jika perlu, semua kegiatan

pelatihan dilaksanakan secara luring di sekolah agar efektif.

Guru pun berharap agar tim terus mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan agar semua siswa bisa belajar sambil bermain untuk mengurangi kejenuhan siswa. Quizizz memberikan pengaruh positif pada perkembangan motivasi siswa diungkapkan juga oleh Rosiyanti (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai salah satu pemanfaatan teknologi sebagai kuis online terbukti memberikan dampak yang positif terhadap pencapaian motivasi belajar. Hal ini diperoleh melalui penelitian dengan menguji dua hipotesis sehingga diperoleh adanya perbedaan motivasi belajar siswa setelah melakukan pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Oleh sebab itu, ada baiknya dalam perkembangan teknologi yang sangat modern, guru diharapkan mampu merancang pembelajaran dibuat secara kreatif dan inovatif guna mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa. Quizizz memberikan suasana baru pada pembelajaran. Pada pelaksanaannya, suasana pembelajaran lebih santai, hidup, dan menyenangkan. Quizizz menyediakan musik yang membuat siswa merasa tenang dan tidak takut ketika akan mengerjakan soal. Musik yang diatur tentunya musik yang membawa semangat bagi setiap siswa yang mendengarnya. Tidak hanya itu, tampilan yang disuguhkan pada layar tidak hanya menampilkan tulisan, melainkan berupa gambar ataupun video dengan banyak warna sehingga materi pembelajaran yang dapat divisualisasikan pada soal cenderung lebih menarik dan lebih cantik dibandingkan dengan kuis klasik yang hanya berwarna hitam dan putih. Hal itu menarik perhatian siswa dan menimbulkan motivasi belajar siswa sehingga siswa memiliki keinginan untuk belajar matematika.

Hasil yang didapatkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah: 1) Pemahaman guru tentang media pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi quizizz . 2) Menghasilkan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi quizizz sesuai dengan bidang studi Pelajaran. 3) Implementasi pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi quizizz . 4) serta peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital berbantuan quizizz .

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai gameedukasi dalam upaya meningkatkan kemampuan mengingat anak baik dalam jangka pendek atau panjang terbukti berhasil. Hal ini terlihat dari peningkatan secara signifikan kemampuan meningkat anak sebesar 83,9% dari sebelumnya yaitu 45,2%. Media digital melalui gameedukasi dengan aplikasi Quizizz sangat diminati dan disukai oleh anak serta menampilkan keceriaan sehingga semangat belajar anak meningkat dan hal tersebut mempengaruhi kemampuan mengingat atau daya ingat anak meningkat. Bagi pihak sekolah khususnya guru perlu dilakukan inovasi - inovasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan berkesinambungan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus pembinaan profesi guru, sehingga permasalahan - permasalahan pembelajaran akan dapat teratasi. Penerapan media belajar berbasis game edukasi Quizizz ini hanya salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan hasil belajar secara daring siswa khususnya siswa SD.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada dosen pengampuh bapak Patri Janson Silaban dan semua rekan rekan tim telah kerja sama dalam menyelesaikan hasil penelitian ini. Jika ada kesalahan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, Tuti, and Erna Budiarti, 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Anak Bangsa', *Al-Abyadh*, 5.1 (2022), 42-50
<<https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>>
- Nurul Atikah Nasution, Wan, and Rafika Muspita Sari, 'Workshop Pemanfaatan Media Digital (Quizizz Dan Wordwall) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif', *Communnity Development Journal*, 5.3 (2024), 4975-81
- Pamungkas, Sigit, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz', *Majalah Lontar*, 32.2 (2020), 57-68

- <<https://doi.org/10.26877/ltr.v3i2.7306>>
- Sa'diyah, Ilmatus, Adelia Savitri, Salsa Febiola, Gading Widjaya, and Falih Wicaksono, 'Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Sd / Mi Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi : Quizizz Dan Baamboozle', *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11 (2021), 198-204
- Silaban, P. J., Saragih, E. D., Lumbagaol, M. A., Tumangger, R. R., Tarigan, R. Y., & Hutapaea, R. R. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Satuan Panjang dalam Pembelajaran Matematika di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(9), 1730-1732.
- Silaban, P. J., Sianipar, O., Pasaribu, F., Tafonao, N., & Samosir, K. (2023). Sosialisasi Mengenai Alat Peraga Tangga Satuan di UPT SD Negeri 066650 Medan Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10), 2274-2277.
- Silaban, P. J., Purba, M., Tamba, M., Hasibuan, A. S., Sitohang, J., & brema Tarigan, R. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Papan Pintar Berhitung Pada Pelajaran Matematika SD Negeri 066650 Medan Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(7), 952-955.
- Silaban, P. J., Bago, H. T., Nainggolan, J. R. B., Telaumbanua, A. P., Hutasoit, L. T., & Siregar, C. T. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Pembelajaran Matematika Alat Hitung Perkalian di SD Negeri 067244. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(9), 1709-1712.
- Wiyannah, S. A. ((2022)). Pelatihan aplikasi canva bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta. J-Abdi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3703-3712.