



Vol. 2, No. 3, Tahun 2025

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. 3, Tahun 2025

Halaman : 1287-1292

PELATIHAN APLIKASI BELAJAR QUIZIZ PADA SISWA SMP NEGERI 1 SAKTI

Darmi, Zakaria, M. Yusuf, Eka Agustina, Maisura, Safia Maulida

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Jabal Ghafur

Artikel di Jurnal AMPOEN

Tersedia di : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/ampoen>

DOI : <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i3.2671>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Darmi, D., Zakaria, Z., Yusuf, M. ., Agustina, E. ., Maisura, M., & Maulida, S. (2024). PELATIHAN APLIKASI BELAJAR QUIZIZ PADA SISWA SMP NEGERI 1 SAKTI. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 1287–1292. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i3.2671>

Lainnya Kunjungi : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/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 pengabdi, 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 APLIKASI BELAJAR QUIZIZ PADA SISWA SMP NEGERI 1 SAKTI

**Darmi¹, Zakaria, H. M.
Yusuf ², Eka Agustina³,
Maisura⁴, Safia Maulida⁵**

1,2,3,4,5)

**Program Studi Pendidikan
Ekonomi, Universitas Jabal
Ghafur**

***Korespondensi:**

Email :
darmydelima9340@gmail.com

Riwayat Artikel

Penyerahan : 17/12/2024
Diterima : 18/12/2024
Diterbitkan : 19/12/2024

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi dari kebutuhan siswa dalam penerapan metode belajar yang lebih baru dan menyenangkan di SMP negeri 1 Sakti. Berdasarkan kebutuhan tersebut maka dilaksanakanlah PKM berupa pelatihan aplikasi belajar Quizizz kepada siswa maupun siswi SMP negeri 1 Sakti. Kegiatan pelatihan ini memiliki dua tujuan yaitu; aplikasi belajar Quizizz bagi siswa SMPN 1 Sakti, melatih tingkatan pemahaman materi belajar siswa SMP negeri 1 Sakti untuk evaluasi pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode blended learning. Secara keseluruhan kegiatan PKM ini berjalan dengan sangat baik sehingga mencapai hasil yang sangat maksimal pada dua poin berikut: (1) siswa SMP negeri 1 Sakti telah mengenal penggunaan aplikasi belajar Quizizz (2) siswa SMP negeri 1 Sakti dapat mengetahui tingkatan pencapaian belajar mereka selama ini dan juga para guru dan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai metode belajar yang baru dan menyenangkan

Katakunci: Quizizz; Pelatihan

Abstract

This community service activity is motivated by the needs of students in applying newer and more fun learning methods at SMP negeri 1 Sakti. Based on these needs, PKM was carried out in the form of Quizizz learning application training for students of SMP negeri 1 Sakti. This training activity has two objectives, namely; Quizizz learning application for students of SMP Negeri 1 Sakti, training the level of understanding of learning material for students of SMP Negeri 1 Sakti for learning evaluation. This community service activity uses the blended learning method. Overall, this PKM activity went very well so that it achieved maximum results on the following two points: (1) students of SMP negeri 1 Sakti have recognized the use of the Quizizz learning application (2) students of SMP negeri 1 Sakti can find out the level of their learning achievements so far and also teachers and use the Quizizz application as a new and fun learning method.

Keyword: Quizizz; community service



PENDAHULUAN

Seluruh aspek kehidupan menerima dampaknya tidak terkecuali di bidang pendidikan. Pilihannya saat ini adalah bersahabat dengan teknologi atau tertinggal, karena teknologi satu-satunya media yang bisa menghubungkan manusia untuk berinteraksi tanpa mengenal ruang dan waktu. Pembelajaran blended learning yang hadir sekitar tahun 2000 menjadi alternatif paling tepat mengatasi permasalahan yang hadir saat ini. Pembelajaran online sendiri masih belum terlalu bersahabat dengan Pembelajaran Informatika. Karena telah terbiasa dengan tatap muka dan praktik langsung di kelas. Prinsip pembelajaran yang mengadopsi blended learning menjadi keniscayaan yang harus terjadi, karena tujuan utama pembelajaran blended learning adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pembelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat (Saragih, dkk, 2021).

Menurut Tafonao dalam (Al Mawaddah et al., 2021) media ialah alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi, kemudian peran media pada proses belajar ialah 1) untuk menyampaikan pesan pengirim; 2) membantu siswa saat pemahaman materi yang ingin disampaikan oleh pendidik; 3) untuk perantara pendidik dan siswa saat menjalin komunikasi yang baik pada saat KBM dilaksanakan; 4) metode dalam mengatasi rasa bosan siswa pada proses pembelajaran.

Purba dalam (Sari, 2020) mengatakan bahwa permainan quizizz ialah aplikasi pembelajaran berbasis permainan dengan aktivitas multi permainan serta membuat soal interaktif yang menyenangkan. Selanjutnya, menurut Khusniyah & Hakim dalam (Siti Rahmatul Fitriyah, 2021) Quizizz ialah aplikasi multiplayer yang bisa diakses dengan website atau aplikasi oleh guru maupun siswa. Quizizz dapat memungkinkan peserta didik untuk bersaing hingga dapat membuat siswa lebih aktif pada saat pembelajaran serta memotivasi dalam mengerjakan kuis sehingga mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi. Dengan demikian media quizizz ialah aplikasi yang dapat digunakan pendidik berbasis permainan kuis serta mudah digunakan sehingga siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Asna Tiana, 2021) menjelaskan Kelebihan media Quizizz ialah memudahkan siswa dalam mendalami pokok materi pembelajaran, pemilihan media sangat menarik untuk peserta didik karena

memberikan kesempatan siswa bermain sambil belajar dengan menggunakan fasilitas yang tersedia dalam Quizizz, juga memotivasi serta hasil belajar siswa/i, dan dapat dimanfaatkan guru dalam meninjau kinerjanya dengan hasil belajar. Penerapan media Quizizz siswa dapat mengerjakan Latihan soal atau evaluasi pembelajaran melalui alat komunikasi mereka.

Quizizz adalah salah satu aplikasi pendidikan berbentuk game. Menurut Cristiyanda & Sylvia (2021) Quizizz merupakan sebuah media berbentuk aplikasi berbasis kuis yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh pengajar dalam membuat alat evaluasi. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat menarik perhatian terhadap bahan ajaran berbentuk web tool (Yolanda & Meilana, 2021).

Sedangkan menurut Salsabila, dkk. (2020) Quizizz merupakan platform pembelajaran bersifat fleksibel dan naratif berbentuk permainan yang dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi sekaligus evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi Quizizz memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran. Menurut Sitorus & Santoso (2022) Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai bahan menambah ide pembelajaran dalam berkreasi. Selain itu, menurut Purba, dkk. (2022) melalui aplikasi Quizizz materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Selain sebagai bahan evaluasi, menurut Lubis (2021) aplikasi Quizizz juga dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran daring.

Selain itu, menurut (Utomo, 2020) Quizizz memungkinkan siswa dalam bersaing serta memberikan motivasi belajar mereka sehingga hasil belajar dapat meningkat. Siswa/i mendapatkan latihan pada saat bersamaan serta melihat peringkat nilai yang didapatkan pada papan peringkat. Pendidik bisa melihat prosesnya dan mengunduh hasilnya saat latihan selesai sebagai evaluasi kinerja siswa.

Adanya aplikasi Quizizz tentu menjadi hal baru dan menyenangkan bagi peserta didik (Saragih, dkk, 2021). Sebuah aplikasi pembelajaran yang dikemas dengan sedemikian rupa seperti games sehingga peserta didik merasa sedang main game dan secara tidak langsung proses evaluasi terjadi di dalam aktifitas tersebut, karena konten yang diberikan di dalamnya adalah materi-materi pembelajaran yang dipelajari sebelumnya (Aini, 2019). Guru dapat mengembangkan aplikasi tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik

yang ada di sekolah. Dengan mengacu pada analisis situasi, permasalahan prioritas yang bersifat spesifik, konkret dan benar-benar merupakan suatu permasalahan utama (Chaiyo & Nokham, 2017).

Aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan oleh semua mata pelajaran, tidak terkecuali. Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ini adalah guru dan peserta didik dapat terhubung dalam satu aplikasi yang dikendalikan guru. Aplikasi ini juga dapat dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan keinginan guru maupun peserta (Nizaruddin, Muhtarom & Aryan, 2021). Waktu pengerjaannya dapat disetting menyesuaikan kondisi peserta didik, setiap peserta didik menjawab pertanyaan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan langsung mendapat ranking, jika selesai mengerjakan quiz maka di akhir ada review question dan rekapan nilai serta waktu pengerjaan, terdapat fitur bantuan yang sangat menarik, selain itu juga Quizizz dapat dibuka di handphone sehingga dapat dikerjakan dimanapun berada (Prima & Husnin, 2021).

Program penerapan ini dilakukan dengan 3 kali pertemuan. Pertemuan dengan adanya pelatihan apk Quizizz tahap 1 level mudah dan medium, kemudian penerapan apk Quizizz tahap 2 dengan level susah dan evaluasi kegiatan setelahnya. Penerapan aplikasi belajar ini dilaksanakan untuk siswa dan siswi kelas VIII di SMPN 1 SAKTI dengan tujuan adanya aplikasi belajar quizizz ini dapat menciptakan suasana belajar yang baru dengan metode pembelajaran berbasis teknologi terkini.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan "PELATIHAN APLIKASI BELAJAR QUIZIZ PADA SISWA SMP NEGERI 1 SAKTI" dilaksanakan secara offline dengan metode pelatihan, di mana dalam kegiatan ini terdapat suatu demonstrasi atau percontohan untuk realisasinya. (Basri et al., 2022). Dalam pelaksanaan program ini pertama adanya sosialisasi kepada siswa kelas 8 mengenai pengenalan apk Quizizz dan kegunaan serta tata cara pemakaiannya. Dalam hal ini, metode yang digunakan adalah ceramah atau social skill dan metode tanya jawab untuk mengetahui pemahaman dan partisipasi peserta pelatihan mengenai apk Quizizz. Tahap kedua pelatihan dengan cara menggunakan infocus yang terhubung dengan laptop guru atau laptop pelaksana. Laptop tersebut terhubung dengan

web atau apk Quizizz. Dalam hal ini jumlah siswa yang berpartisipasi mencapai 30 orang yang terdiri dari siswa kelas 8 dan dilaksanakan pada mata pelajaran IPA dengan topik pembelajaran SUHU KU.

Adapun tata cara pelaksanaannya menggunakan metode blended learning dimulai dengan membentuk 5 kelompok yang terdiri dari 6 siswa perkelompok. Siswa diwajibkan membawa kertas yang bertuliskan pilihan a,b,c atau d. Kemudian setiap soal akan di tampilkan menggunakan infocus dengan tampilan apk Quizizz. Setiap tahapan pelaksanaan akan di sediakan 20 soal. Soal-soal tersebut diakses dengan email guru atau pelaksana pada apk Quizizz. Setiap 1 soal akan diberikan waktu 1-2 menit untuk berdiskusi. Soal akan di tampilkan dan siswa akan diberikan waktu 30 detik untuk memahami soal. Kemudian pilihan jawaban akan ditampilkan dan siswa dapat berdiskusi untuk menemukan jawaban. Jawaban yang dipilih oleh siswa akan ditulis dipapan nilai. Setiap kelompok akan ditanyakan kembali tentang kepastian jawaban yang telah dipaparkan yakin tau tidaknya. Akan ada 1 kali kesempatan untuk setiap kelompok jika ingin mengganti jawabannya.

Setelah semua kelompok mengunci jawabannya masing-masing maka pelaksana akan memilih jawaban paling banyak dipilih. Benar atau tidaknya akan ditampilkan oleh apk Quizizz. Setiap kelompok yang benar akan mendapatkan point dan kelompok yang salah tidak akan mendapatkan point. Jika jawaban dominan yang dipilih oleh siswa salah maka apk Quizizz langsung menampilkan mana jawaban yang benar beserta penjelasannya. Kelompok yang mengumpulkan point paling banyak akan menang dan yang paling sedikit point akan kalah serta akan mendapatkan denda yang disepakati bersama seperti bernyanyi atau pun menari. Momen ini juga juga dimanfaatkan siswa sebagai ice breaking. Point yang telah dikumpulkan oleh siswa-siswa akan dikonversi oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan sebagai nilai UH dan UTS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan "PELATIHAN APLIKASI BELAJAR QUIZIZ DI SMPN 1 SAKTI" dilaksanakan dalam beberapa tahap utama yang bisa dilihat dalam tabel 1 berikut:

No	Kegiatan	Pelaksanaan	Lokasi
1.	Sosialisasi kegiatan	9 november 2023	SMP 1 SAKTI
2.	Perencanaan program	10 november 2023	
3.	Pelaksanaan Pelatihan Apk Quizizz 1	11 november 2023	
4.	Pelaksanaan Pelatihan APK Quizizz 2	13 november 2023	
5.	Evaluasi	18 november 2023	

Hasil Pelaksanaan Program

Kegiatan "PELATIHAN APLIKASI BELAJAR QUIZZZ DI SMPN 1 SAKTI", dilaksanakan dalam 3 tahap kegiatan, di antaranya: Kegiatan pertama adalah sosialisasi pelatihan kepada siswa kelas 8 SMPN 1 SAKTI, hal ini dilakukan agar para siswa dapat mengetahui tentang Apk Quiziz, cara akses, kegunaannya, cara memilih materi, level kelas dan tingkat kerumitan soal serta pelaksanaan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Kegiatan kedua adalah pelatihan Apk Quizizz tahap 1 dan 2. Pada tahap 1 ini para siswa akan diberikan soal pemanasan yang dimana menjadi awal untuk pembiasaan penggunaan Apk Quizizz. Soal yang ditampilkan pun pada level mudah dan medium. Ditahap ini siswa dikelompokkan menjadi beberapa bagian dan diberikan 20 soal pilihan ganda dengan nilai atau hasil akhir dari total jawaban yang benar akan menjadi nilai ulangan harian siswa. Ditahapan ke 2 siswa juga akan di tampilkan 20 soal namun dengan level yang susah untuk menguji kemampuan siswa menguasai materi. Kegiatan ini juga bekerjasama dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan agar hasil belajar siswa dapat dikonveksi oleh guru tersebut.



Gambar.2 pelatihan Apk Quizizz tahap 1

Kegiatan ketiga adalah evaluasi kegiatan bersama guru mata pelajaran yang bersangkutan. Evaluasi ini melibatkan seluruh siswa yang telah berpartisipasi.



Gambar.3 pelatihan Apk Quizizz tahap 1



Gambar.1 pelatihan Apk Quizizz tahap 1



Gambar 4. Pelatihan Apk Quizizz tahap 2



Gambar 5. Evaluasi bersama guru pelajaran

KESIMPULAN

Pelatihan aplikasi belajar Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan jawaban bahwa kualitas pemahaman siswa terletak pada kreativitas guru dalam mengkreasikan platforms digital yang menarik seperti Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi yang dikemas secara ringan dan dapat dibuka dengan mudah diberbagai perangkat digital. Kemudahan yang ditawarkan memberikan keleluasaan bagi siswa dalam menggunakan aplikasi belajar. Siswa juga dapat mengetahui tingkatan soal yang dikuasainya sehingga menjadi bahan evaluasi kedepannya dapat belajar untuk terus dapat meningkatkan proses belajar agar hasil akhir yang didapatkan akan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109-3116. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1288>

- 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.
- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. (2021). Pengaruh penggunaan webquiz quizizz terhadap hasil belajar sosiologi siswa di sma n 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 174-183. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.110>.
- Lubis, H. Z., Eriska, P., Bismala L., Arifin, M., Hidayat, F. F., Rudianto, Jamaludin, Harfiana, R., Nasution, D. K., Panggabean, S., Zulkarnain, F., Sabrina, R., Mavianti, Sulasmi, & Lesmana, G. (2021). Inovasi pemberdayaan di masa merdeka belajar kampus merdeka (new normal): Antara peluang dan tantangan. Medan: Umsu Press.
- Purba, O. N., Rahayu, S., Khairot, I., Damanik, D. R. B. (2022). Media pembelajaran quizizz untuk guru dan dosen. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi JIITUJ*, 4(2), 163-173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sari, E. M. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas Vi Sd Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021. *Dimensi Pendidikan*, 16(2), 73-84.
- Siti Rahmatul Fitriyah, E. F. F. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19. *Academia Open*, 15, 1-13. <https://doi.org/10.21070/Acopen.4.2021.3032>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.
- 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>



Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh aplikasi quizizz terhadap minat belajar ipa siswa kelas v di sekolah dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7(3), 915-921.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>.