

# Pelatihan Penggunaan Quizziz Sebagai Media Belajar Matematika Sambil Bermain

Bettri Yustinaningrum<sup>1</sup>, Nurul Qomariyah Ahmad<sup>2</sup>, Nur Ainun Lubis<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Tadris Matematika

Fakultas Tarbiyah

IAIN Takengon, Aceh Tengah

Email : bettri\_yustinaningrum@yahoo.com<sup>1</sup>, qomariyahnr@gmail.com<sup>2</sup>,  
ainunlubis123@gmail.com<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Pandemi Covid-19 mengharuskan perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran online atau daring. Guru dituntut kreatif dan aktif agar materi pelajaran matematika yang diberikan melalui daring bisa diterima oleh siswa dan tidak membosankan. Namun, beberapa guru SD Negeri 8 Takengon yang berusia 40-50 tahun mengalami gagap teknologi terutama dalam mengoperasikan aplikasi di internet seperti aplikasi *Quizziz*. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru dan siswa mengenai cara membuat soal dengan *Quizziz* dan menerapkannya dalam pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Metode pengabdian yang digunakan adalah survei lapangan, tahap pendahuluan dan perizinan, metode pelatihan, dan metode demonstrasi. Pelatihan penggunaan *Quizziz* sebagai media belajar sambil bermain berjalan dengan lancar. Kegiatan pelatihan ini bermanfaat bagi peserta terutama dalam meningkatkan kemampuan membuat soal yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan aplikasi *Quizziz*. Dalam pelatihan terdapat beberapa kendala seperti ketidaktersediaan komputer atau laptop yang menyebabkan peserta harus menggunakan Handphone untuk praktek penggunaan aplikasi *Quizziz*. Diharapkan untuk kegiatan pengabdian mendatang kendala-kendala tersebut dapat teratasi dan kegiatan pengabdian selanjutnya dapat mengembangkan kompetensi guru maupun siswa.

Kata Kunci: Pelatihan, *Quizziz*, Media Belajar

## ABSTRACT

*Covid-19 pandemic requires a change in face-to-face learning into online learning. Teachers are required to be creative and active so that the mathematics material provided online can be accepted by students and not boring. However, some teachers at SD Negeri 8 Takengon aged 40-50 years experience technological difficulties, especially in operating applications on the internet such as the Quizziz application. This service aims to provide training to teachers and students about how to make questions with Quizziz and apply them*

*in learning both in class and outside the classroom. The service methods used were field surveys, preliminary and licensing stages, training methods, and demonstration methods. Training on the use of Quizizz as a medium for learning while playing runs smoothly. This training activity is useful for participants, especially in improving their ability to make interesting and fun questions using the Quizizz application. In the training, there were several obstacles such as the availability of computers or laptops which caused participants to have to use mobile phones to practice using the Quizizz application. It is hoped that for future service activities these obstacles can be overcome and further service activities can develop the competence of teachers and students.*

*Keywords: Training, Quizizz, Learning Media*

## **PENDAHULUAN**

Matematika adalah bidang studi yang wajib diberikan pada setiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Paladang et al., 2018). Matematika dianggap sebagai bidang studi yang sulit dan identik dengan rumus yang rumit serta abstrak (Ulya et al, 2019). Padahal matematika dapat membuat siswa berpikir logis, analitis, sistematis, dan juga kritis (Dzulfikar, 2016; Munasiah, 2020). Banyak siswa merasa takut dan mengalami kesulitan dalam belajar matematika (Disai et al., 2018). Matematika dianggap pembelajaran yang monoton dan tidak menyenangkan. Hal ini diperparah dengan adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan merubah pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran online atau daring. Guru dituntut kreatif dan aktif agar materi matematika yang diberikan melalui daring bisa diterima oleh siswa dan tidak membosankan. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti aplikasi *Quizizz*.

Hal ini didukung oleh penelitian Agustina dan Rusmana yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika dapat menyenangkan dengan diterapkannya aplikasi *Quizizz* (Agustina & Rusmana, 2019). Selain membuat pembelajaran menyenangkan, aplikasi *Quizizz* juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Mulyati & Evendi, 2020). *Quizizz* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika (Permata & Kristanto, 2020). *Quizizz* merupakan sebuah web untuk membuat soal kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas atau bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran (Citra & Rosy, 2020).

Sedangkan menurut (Panggabean & Harahap, 2020), *Quizizz* adalah media pembelajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar matematika. Siswa dapat mengerjakan *Quizizz* pada saat jam pembelajaran dan diluar jam pembelajaran sehingga siswa bisa tetap dievaluasi walaupun di luar kelas.

Guru SD Negeri 8 Takengon terdiri dari guru-guru yang berusia 40- 50 tahun sehingga guru-guru mengalami gagap teknologi terutama ketika menjalankan aplikasi di internet seperti aplikasi *Quizizz*. Dalam keseharian guru belum optimal menggunakan aplikasi digital dalam pembelajaran. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru dan siswa bagaimana cara membuat soal dengan *Quizizz* dan menerapkannya dalam pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.

#### **TARGET LUARAN YANG DICAPAI**

Target luaran yang ingin dicapai pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

1. Diharapkan setelah adanya pelatihan *Quizizz* ini, guru tidak lagi mengalami gagap terhadap teknologi dan guru mampu menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk membantu evaluasi pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.
2. Diharapkan setelah adanya pelatihan *Quizizz* ini, peserta yang terdiri dari perwakilan siswa kelas V dan VI mampu menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk belajar baik di kelas maupun diluar kelas. Perwakilan siswa didasari karena pertimbangan keterbatasan tempat dan waktu.

#### **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan pelatihan *Quizizz* sebagai media belajar sambil bermain diuraikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat

Output	Indikator Keberhasilan	Metode	Alat Verifikasi	Alat evaluasi
--------	------------------------	--------	-----------------	---------------

Output 1 Tersusun dan terdokumenta- sikannya dokumen kajian awal subjek pelatihan.	1. Teridentifikasi calon-calon peserta pelatihan 2. Disetujuinya perizinan dengan pihak terkait, serta tersedianya tempat pelatihan.	Survei lapangan, tahap pendahuluan kegiatan dan proses perizinan	1. Dokumen kajian kondisi awal 2. Surat izin kegiatan	
Output 2 Terselenggaranya kegiatan-kegiatan yang terkait dengan pelatihan penggunaan quizizz untuk membuat soal	1. Unjuk kerja kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz untuk membuat soal 2. Unjuk kerja penggunaan Quizizz bagi siswa	Pelatihan aplikasi quizizz bagi guru Pelatihan aplikasi Quizizz bagi siswa. Penentuan sample siswa dilakukan secara <i>random sampling</i> .	1. Laporan kegiatan 2. Dokumentasi kegiatan	Angket

### 1. Survei lapangan

Sebelum melakukan pengabdian tim melakukan survei pada tanggal 12 Oktober 2020 untuk mengidentifikasi potensi sumber daya guru sebagai calon-

calon peserta pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk membuat soal *online*. Rata-rata peserta pengabdian merupakan guru yang mengajar kelas 1 sampai 6 berusia antara 40-50 tahunan.

## 2. Tahap pendahuluan kegiatan dan proses perizinan

Tahap pendahuluan dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2020 dengan melakukan koordinasi dengan *stakeholder* dalam hal perizinan. Setelah perizinan, tim beserta *stakeholder* berkoordinasi terkait ketersediaan tempat dan fasilitas untuk pelatihan.

## 3. Pelaksanaan pelatihan

Kegiatan pelatihan dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2020 dan 7 November 2020. Berikut susunan acara pelatihan *Quizizz* yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Susunan acara pengabdian masyarakat

Hari, Tanggal	Waktu	Keterangan
Sabtu, 17 Oktober 2020	09.00 – 09.10	Pembukaan
	09.10 – 09.15	Tilawah
	09.15 – 10.15	Penjelasan tentang Pembuatan <i>Quizizz</i> untuk Guru
	10.15-10.45	Diskusi
	10.45-11.55	Praktek Pembuatan <i>Quizizz</i> untuk guru
	11.55 - 12.00	Penutup dan pengisian angket
Sabtu, 7 November 2020	09.00 – 09.10	Pembukaan
	09.10 – 09.15	Tilawah
	09.15 – 10.15	Penjelasan tentang penggunaan <i>Quizizz</i> untuk siswa dan cara penilaiannya
	10.15-10.45	Diskusi
	10.45-11.55	Praktek penggunaan <i>Quizizz</i> untuk siswa
	11.55 - 12.00	Penutup dan pengisian angket

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta pada kegiatan ini adalah guru SD Negeri 8 Takengon yang mengajar kelas 1 sampai 6 dan perwakilan siswa kelas V dan VI. Kegiatan pelatihan dilakukan selama dua hari yaitu pada tanggal 17 Oktober 2020 dan 7 November 2020. Rincian kegiatan diuraikan sebagai berikut.

1. Pada tanggal 17 Oktober 2020, para peserta yang terdiri dari guru-guru diberikan pemaparan materi mengenai *Quizizz*. Materi yang diberikan antara lain cara membuka situs <https://quizizz.com>, cara mendaftar akun *Quizizz*, memasukkan email aktif untuk mendaftar, memilih akun guru, membuat quiz pada *Quizizz*, cara menambah soal, cara memasukkan gambar, dan cara membagikan tautan latihan kepada siswa. Setelah pemaparan materi diberikan guru-guru diminta untuk mempraktekan dimulai dari membuat akun *Quizizz*, membuat soal, kemudian membagikan tautan latihan ke siswa. Pada kegiatan praktek guru-guru sangat antusias dan bersemangat membuat soal menggunakan *Quizizz*. Pada kegiatan diskusi banyak pertanyaan yang diberikan kepada instruktur terkait apakah bisa digunakan untuk mata pelajaran lain. Sehingga pada saat kegiatan praktek bukan hanya matematika saja tetapi guru-guru juga membuat soal pada mata pelajaran yang lain. Kegiatan pelatihan ini bermanfaat bagi peserta terutama dalam meningkatkan kemampuan membuat soal yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz*

2. Pada tanggal 7 November 2020, para peserta yang terdiri dari perwakilan siswa kelas V dan VI diberikan pemaparan materi mengenai *Quizizz*. Materi yang diberikan antara lain cara membuat email, mendaftar akun *Quizizz* dengan email yang sudah dibuat dengan memilih akun siswa, memasukkan ID email, nama pengguna dan kata sandi, masuk ke [join.quizizz.com](http://join.quizizz.com), memasukkan *game code*, memasukkan nama siswa. Setelah pemaparan materi siswa diminta untuk mempraktekan materi yang diberikan dimulai dari membuat akun *Quizizz* sebagai siswa kemudian cara *join* pada *game Quizizz* yang dibuat oleh guru.

### **Evaluasi**

Evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan pada akhir pertemuan. Evaluasi dilakukan dengan cara pemberian angket kepada peserta. Dari angket yang diberikan diketahui bahwa peserta sangat tertarik mengikuti pelatihan dan meminta pelatihan kembali dengan materi yang berbeda terkait aplikasi pembelajaran digital. Animo dan antusias peserta dapat dilihat dari jumlah kehadiran peserta dan keaktifan peserta pada proses diskusi. Dalam proses diskusi banyak peserta yang mengajukan pertanyaan dan aktif berpendapat terkait dengan bagaimana membuat soal dengan rumus matematika serta bagaimana membuat soal pada mata pelajaran yang lain.

### **Kendala yang dihadapi**

Kendala yang dihadapi selama proses pelaksanaan pengabdian antara lain:

1. Banyak peserta yang tidak membawa laptop sehingga hanya menggunakan *handphone* pada saat praktek. Kendala muncul karena ketidaksiapan guru-guru mengikuti pelatihan sebagian lagi beralasan tidak memiliki laptop.
2. Banyak peserta masih gagap teknologi sehingga instruktur harus mengajarkan komputer dari awal. Kendala ini muncul karena sebagian besar guru-guru berusia antara 40-50 yang gagap akan teknologi.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Pelatihan Penggunaan *Quizizz* sebagai

Media Belajar Sambil Bermain” berjalan dengan lancar. Hal ini dapat dilihat dari jumlah kehadiran peserta dan keaktifan peserta mulai dari pemberian materi, proses diskusi serta praktek. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober dan 7 November 2020 diikuti oleh guru dan siswa. Dalam pelatihan terdapat beberapa kendala seperti ketersediaan komputer atau laptop yang menyebabkan peserta harus menggunakan *Handphone* untuk praktek penggunaan aplikasi *Quizziz*. Diharapkan untuk kegiatan pengabdian mendatang kendala-kendala tersebut dapat teratasi dan kegiatan pengabdian selanjutnya dapat mengembangkan kompetensi guru maupun siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 1–7. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Citra, C. A., & 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, 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Disai, W. I., Dariyo, A., & Basaria, D. (2018). Hubungan Antara Kecemasan Matematika Dan Self-Efficacy Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Sma X Kota Palangka Raya. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 1(2), 556. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i2.799>
- Dzulfikar, A. (2016). Kecemasan Matematika Pada Mahasiswa Calon Guru Matematika. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 34. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v1i1.508>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73. <http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Munasiah, M. (2020). Hubungan Kecemasan dengan Pemahaman Konsep Matematika dan Siswa. *ARITHMETIC: Academic Journal of Math*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.29240/ja.v2i1.1508>
- Paladang, K. K., Indriani, S., & Dirgantoro, K. P. S. (2018). Analisis Kesalahan Siswa Kelas Viii Slh Medan Dalam Mengerjakan Soal Matematika Materi

Fungsi Ditinjau Dari Prosedur Newman [Analyzing Students' Errors in Solving Mathematics Problems in Function Topics Based on Newman'S Procedures in Grade 8 At Slh Medan. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 1(2), 93. <https://doi.org/10.19166/johme.v1i2.798>

Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizziz. *MES: Journal Of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78–83.

Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>

Ulya, K., Fazraini, N., & Lubis, D. (2019). Student' Anxiety Towards Mathematics. *Jurnal Numeracy*, 6(1), 54-63.