

## Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

<https://journal.unwira.ac.id/index.php/BERBAKTI>

### PELATIHAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI BAGI GURU DI SDN KREBET

Suryo Nugroho Markus<sup>1</sup>, Rizky Yuspita Sari<sup>2\*</sup>, Siti Nurhayati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

e-mail: rizkyuspita@gmail.com<sup>2\*</sup>

Dikirim : 26 November 2024, Direvisi : 29 Desember 2024, Diterima: 31 Desember 2024

#### ABSTRAK

Pada era teknologi saat ini, beberapa pendidik masih kurang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menyebabkan kegiatan pembelajaran daring kurang efektif dan menurunkan minat serta motivasi peserta didik. Salah satunya dengan permainan/ gamifikasi. Gamifikasi bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan kebiasaan, dan memahami belajar di lingkungan digital. Salah satu platform pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan secara gratis adalah aplikasi Quizizz, yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis TIK. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat sebagai upaya peningkatan pengalaman pembuatan evaluasi pembelajaran yang menarik bagi guru. Metode pengabdian yaitu pertama peserta diberikan pengenalan platform Quizizz, selanjutnya bersama-sama mendemonstrasikan pembuatan soal pada aplikasi dan mengirimkan soal yang dibuat ke peserta lain. Tahap terakhir menilai kepuasan pelatihan pada peserta. Hasil dari pengabdian menunjukkan persentase kepuasan peserta menjalankan pelatihan Quizizz rata-rata mengatakan puas. Penggunaan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran menurut peserta sesuai kebutuhan pembelajaran 75%, memiliki manfaat dalam pembelajaran 83.33%, memudahkan dalam membuat evaluasi pembelajaran 75%, menyatakan 91.67% menyenangkan dan menarik 83.33%. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini terdapat peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat evaluasi pembelajaran seperti kuis dan soal lainnya yang interaktif menggunakan aplikasi Quizizz.

**Kata kunci:** Anak-anak; evaluasi pembelajaran; gamifikasi; media belajar; sistem informasi

#### ABSTRACT

In today's technological era, some educators still do not fully utilize technology as a learning medium, which results in less effective online learning activities and lowers students' interest and motivation. One way to address this is through games/gamification. Gamification aims to acquire knowledge, develop habits, and understand learning in a digital environment. One of the free game-based learning platforms that can be used is the Quizizz app, which can be utilized by educators as an alternative ICT-based learning media. The goal of this community service activity is to enhance the experience of creating engaging learning evaluations for teachers. The service method involves first introducing participants to the Quizizz platform, then demonstrating how to create questions on the app and send the created questions to other participants. The final step is to assess the participants' satisfaction with the training. The results of the service show that the average satisfaction percentage of participants in the Quizizz training indicates that they were satisfied. The use of Quizizz for learning evaluations met the participants' learning needs at 75%, was beneficial in the learning process at 83.33%, made it easier to create learning evaluations at 75%, and enjoyable at 91.67%, and engaging at 83.33%. In conclusion, this community service activity led to an improvement in teachers' understanding and skills in creating interactive learning evaluations, such as quizzes and other assessments, using the Quizizz app.

**Keywords:** Children; gamification; information systems; learning evaluation; learning media



## 1. PENDAHULUAN

Menurut *Deputy Chief Program Impact and Policy Save the Children* sekitar 70% siswa mengalami kehilangan motivasi belajar disebabkan karena bosan, terlalu banyak tugas, serta metode belajar yang kurang menyenangkan, dan tidak ada interaksi (Rossa & Efendi, 2020). Oleh sebab itu, adopsi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam bidang pendidikan menjadi salah satu program masif yang digalakkan oleh pemerintah sejak pandemi COVID-19. Kesadaran akan kebutuhan sistem informasi yang mampu mengakomodasi proses pembelajaran secara daring. Hal ini yang menuntut guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan menjadikan media pembelajaran semakin menarik (Absor, 2020). Oleh sebab itu, kreativitas guru sangat penting dalam proses pembelajaran guna mentransfer ilmu pelajaran bagi siswa. Guru yang kreatif berusaha menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dan jika berhasil maka pembelajaran akan membawa hasil yang maksimal. Pemanfaatan teknologi dapat mendukung kreativitas guru dalam penyelenggaraan pendidikan sehingga perlu dimaksimalkan penggunaannya. Akan tetapi, permasalahan yang muncul adalah beberapa pendidik masih kurang memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran, akibatnya kegiatan pembelajaran daring yang dilakukan kurang efektif dan menimbulkan kebosanan serta menurunnya minat atau motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran yang mereka pelajari (Prawanti & Sumarni, 2020). Oleh karena itu, perlu metode baru yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar salah satunya dengan metode gamifikasi.

Gamifikasi bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan kebiasaan dan menumbuhkan pemahaman belajar di kelas dalam lingkungan digital (Anunpattana et al., 2021). Pembelajaran yang menerapkan konsep gamifikasi memberikan kepada siswa sebuah tantangan dan misi yang dapat dijelaskan melalui gambar dan ilustrasi. Penerapan gamifikasi memberikan pengalaman pembelajaran interaktif, menyenangkan dan interaksi sosial sesuai dengan kebutuhan (Fadlurrohim et al., 2020). Salah satu gamifikasi yang dapat digunakan secara gratis yaitu menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kuis interaktif yang dapat menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Sementara itu, Guru dapat memantau perkembangan siswa secara *real-time* dan memberikan umpan balik yang cepat melalui penilaian otomatis serta dapat menampilkan peringkat dari hasil pembelajaran seluruh siswa (Nurholifah, 2023). Manfaat lain dari penggunaan aplikasi ini yaitu memberikan peningkatan terhadap keaktifan siswa, pemahaman siswa serta ketelitian bagi siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat (Sunardi, 2020). Quizizz memiliki kelebihan dibandingkan dengan platform lainnya yaitu dengan adanya karakteristik meme, avatar, tema kuis dan adanya iringan instrument musik sehingga lebih meningkatkan motivasi para penggunanya (Aswir et al., 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika Melalui Daring di SDIT Al Ibrah Gresik (Al Mawaddah et al., 2021). Penelitian lain menyebutkan menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan berbagai aspek yang membentuk resiliensi siswa, seperti motivasi dan keterlibatan, minat belajar, hasil belajar, kemampuan memecahkan masalah, kemandirian belajar, dan kemampuan komunikasi siswa (Indriani et al., 2024).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Kreet Bantul didapatkan bahwa selama pandemi dan pasca pandemi guru-guru belum pernah menggunakan platform pembelajaran berbasis game seperti aplikasi *Quizizz*. Para guru hanya menggunakan *WhatsApp* dan *Google Classroom* dalam pembelajaran daring. Hasilnya proses pembelajaran yang dilakukan tidak maksimal karena guru terkadang sulit untuk melakukan evaluasi yang tepat guna mengukur hasil pembelajaran. Siswa juga sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru karena kurang interaktifnya media yang digunakan. Sementara itu, pembelajaran luring pasca pandemi dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah sehingga terkadang siswa mengalami kebosanan dan kurang focus dalam belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan bahwa pentingnya pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran di SDN Kreet Bantul. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan referensi

metode pembelajaran dan evaluasi belajar bagi para guru, serta meningkatkan minat belajar bagi siswa di SDN Kreet Bantul.

## 2. METODE PELAKSANAAN

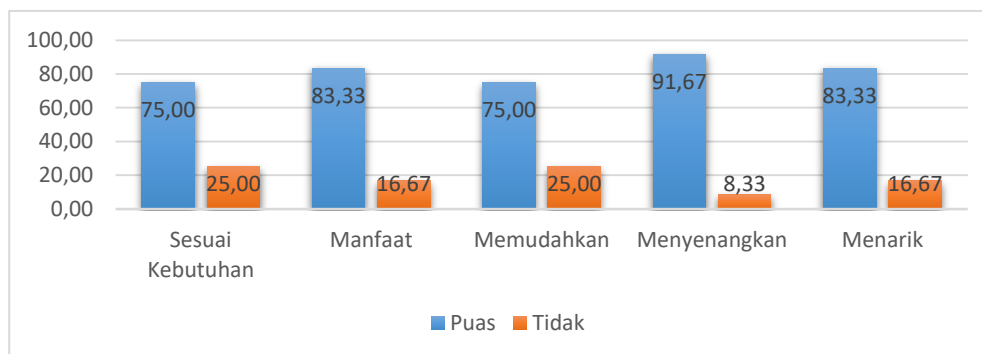
Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilakukan melalui beberapa tahap yang disusun untuk memastikan tujuan yang akan dicapai sesuai harapan. Pengabdian masyarakat ini diawali dengan studi pendahuluan wawancara dengan beberapa guru. Tahap selanjutnya adalah tahap persiapan yaitu merumuskan masalah kemudian menyusun proposal Pengabdian Kepada Masyarakat. Proposal yang telah disiapkan kemudian dikonsultasikan kepada reviewer. Kegiatan selanjutnya adalah menyusun materi untuk kegiatan sosialisasi gamifikasi yang dapat digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif. Setelah tahap persiapan selesai, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan.

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan pada tanggal 18 Juli 2024 di SDN Kreet Bantul. Peserta pelatihan dihadiri oleh 9 guru. Seluruh peserta dikumpulkan di dalam ruang kelas. Sebelum memulai kegiatan, peserta diberikan kuis terdahulu. Kegiatan selanjutnya adalah pemberian pelatihan pembuatan kuis dengan aplikasi quizziz di kelas tersebut secara bertahap. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi, tanya jawab dan mencoba menggunakan aplikasi Quizziz dengan didampingi oleh anggota pengabdian yaitu dosen dan mahasiswa dari Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta. Hasil dari kegiatan ini diharapkan peserta dapat membuat soal di aplikasi quizziz dan melakukan *sharing* soal melalui *google class room*.

Tahap terakhir dalam metode pelaksanaan ini adalah evaluasi, yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan pelatihan telah tercapai. Evaluasi dilakukan dengan membagikan kuesioner pada peserta pelatihan untuk menilai keinginan penggunaan aplikasi yang digunakan. Selain itu, pengabdian juga mengamati proses dan hasil dari pembuatan soal pada aplikasi quizziz yang dibuat oleh peserta untuk menilai peningkatan keterampilannya.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan evaluasi pembelajaran dengan gamifikasi menggunakan aplikasi Quizziz dilaksanakan di SDN Kreet Bantul pada 18 Juli 2024. Peserta pada kegiatan ini dihadiri oleh guru-guru pada sekolah tersebut sejumlah 9 guru. Narasumber pada kegiatan ini dihadiri oleh 2 orang dosen yang membimbing peserta pada saat kegiatan berlangsung. Selain itu, kegiatan ini juga dibantu oleh 3 mahasiswa yang menjadi panitia. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 jam, dimulai dengan pembukaan oleh guru yang mewakili kepala sekolah. Kegiatan selanjutnya memberikan materi terkait evaluasi pembelajaran dengan gamifikasi digital, setelah itu dilanjutkan dengan pembimbingan penggunaan aplikasi Quizziz untuk membuat evaluasi pembelajaran dan *sharing link* soal yang telah dibuat oleh masing-masing guru. Hasil evaluasi pelatihan penggunaan Quizziz ditampilkan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Kepuasan Pelatihan Quizziz

Berdasarkan Gambar 1 dapat disimpulkan bahwa persentase kepuasan peserta menjalankan pelatihan Quizziz rata-rata mengatakan puas. Penggunaan Quizziz untuk evaluasi

pembelajaran menurut peserta sesuai kebutuhan pembelajaran 75%, memiliki manfaat dalam pembelajaran 83.33%, memudahkan dalam membuat evaluasi pembelajaran 75%, menyatakan 91.67% menyenangkan dan menarik 83.33%. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut pelaksanaan kegiatan ini perlu ditindaklanjuti dengan pembiasaan pembuatan media evaluasi maupun pembelajaran berbasis game online sehingga dapat meningkatkan kreatifitas guru serta meningkatkan minat siswa dalam belajar (Saman, 2022). Meskipun demikian, kegiatan ini juga perlu disesuaikan dengan kompetensi masing-masing guru serta capaian pembelajaran siswa di sekolah. Hasil penelitian (Mahmubi & Homaidi, 2024) menunjukkan bahwa pentingnya implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, hal ini karena media permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual. Selain itu, implementasi model pembelajaran inovatif merupakan langkah penting dalam meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital (Lestari & Kurnia, 2023).



Gambar 2. Penjelasan Materi Terkait Penggunaan Aplikasi Quizziz



Gambar 3. Pendampingan Terhadap Peserta Pelatihan

Menurut hasil wawancara kepada guru yang mengikuti pelatihan menyebutkan bahwa selama pandemi guru hanya menggunakan media *google classroom* dan *WhatsApp* untuk melakukan pembelajaran, hal ini menyebabkan guru kurang mampu dalam menilai kemampuan siswa atas pembelajaran yang diberikan. Hal ini sesuai dengan penelitian, penggunaan aplikasi *Quizizz* mudah diakses dan proses hasil penilaiannya lebih cepat dibandingkan dengan penggunaan *platform* pengiriman soal pesan teks melalui *WhatsApp* sehingga guru dapat dengan mudah menilai hasil evaluasi pembelajaran siswa (Putri, 2021). Penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap resiliensi diri pada pembelajaran (Indriani et al., 2024). Penelitian lain menyebutkan bahwa media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring (Susanti, 2020).

Hasil wawancara juga menyebutkan bahwa pasca pandemi para guru harus lebih ekstra dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan selama pandemi proses belajar mereka tidak maksimal. Menurut sebagian guru, penggunaan aplikasi berbasis game seperti Quizizz dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di sekolah dan ketika memberika pekerjaan rumah (PR) bagi siswa. Selain itu, pengaplikasian aplikasi ini dalam membuat berbagai macam pembelajaran dan evaluasi pembelajaran cukup mudah dipahami dan digunakan. Hal ini sesuai dengan penelitian bahwa Quizizz merupakan platform pembelajaran interaktif yang dapat memberikan umpan balik instan untuk siswa, yang mampu menumbuhkan motivasi serta keterlibatan saat proses belajar (Wulandari & Lestari, 2023). Quizizz membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan serta memberikan kontribusi sekitar 78% dalam peningkatan belajar (Panggabean & Halomoan Harahap, 2020). Dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran seperti Quizizz dapat menjadi alat yang lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran siswa di berbagai konteks pendidikan (Zaeni, 2022).

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PKM Gamifikasi dalam Pembelajaran di SDN Kreet Bantul terdapat peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat evaluasi pembelajaran seperti kuis dan soal lainnya yang interaktif menggunakan aplikasi Quizizz. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan minat guru dalam mengembangkan metode pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi game. Lebih lanjut pengabdian menyarankan agar kegiatan pengembangan media pembelajaran atau evaluasi pembelajaran dengan metode gamifikasi dapat dilakukan oleh guru di SDN Kreet Bantul.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta yang telah memberikan dukungan dana sehingga kegiatan ini dapat berjalan. Selain itu, ucapkan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah dan seluruh guru SDN Kreet Bantul yang memberikan izin kegiatan pengabdian kepada masyarakat sehingga kegiatan berjalan sesuai harapan.

#### REFERENSI

- Absor, N. F. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Chronologia*, 2(1), 30–35. <https://doi.org/10.22236/jhe.v2i1.5502>
- 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://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Anunpattana, P., Khalid, M. N. A., Iida, H., & Inchamnan, W. (2021). Capturing Potential Impact of Challenge-Based Gamification on Gamified Quizzing in the Classroom. *Heliyon*, 7(12), e08637. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08637>
- Aswir, Farihen, Gunadi, R. A. A., Wahthoni, M., Zaitun, Mujtaba, I., & Mulyadi, M. (2020). Pelatihan Digital Assessment berbasis Kahoot dan Quizizz untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Lab School FIP UMJ. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–9.
- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>

- Indriani, A., Djafar, S., S, P., & Nurdin, N. (2024). Literatur Review: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Resiliensi Diri pada Pembelajaran Matematika. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 287–299. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.634>
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222.
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2024). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnak Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 286–294.
- Nurholifah, L. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital. *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51–61.
- Panggabean, S., & Halomoan Harahap, T. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78.
- Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 286–291.
- Putri, V. D. (2021). Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *Journal Science Education*, 2(1), 8–22. <https://doi.org/10.52217/lentera.v13i2.650>
- Rossa, V., & Efendi, D. A. (2020). *Akibat Pandemi, 40 Persen Pelajar Indonesia Kehilangan Motivasi Belajar*.
- Saman. (2022). PKM Perangkat Media Gamifikasi untuk Layanan Bimbingan dan Konseling bagi MGBK. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 293–300.
- Sunardi, D. (2020). Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 1.
- Susanti, A. B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 73–82. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7311>
- Wulandari, A., & Lestari, A. S. B. (2023). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Quizizz pada Materi Statistika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30265–30271.
- Zaeni, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 5(1).