

## Pemanfaatan Media Quizizz dalam Pembelajaran IPAS di UPTD SDN 108 Moncongloe

Dr. Ira Irviana, M.Pd.<sup>1\*</sup>, Dr. Mulyadi, M.Pd.<sup>2</sup>, Dr. Wahyullah Alannasir, M.Pd.<sup>3</sup> Zahra Nur<sup>4</sup>, Lisdawati<sup>5</sup>, Rihana<sup>6</sup>, Sartika<sup>7</sup>, Herawati Jabbar<sup>8</sup>

<sup>12345678</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Islam Makassar

\*e-mail: [irairviana.dty@uim-makassar.ac.id](mailto:irairviana.dty@uim-makassar.ac.id)<sup>1</sup>

### Abstrak

Banyaknya media dan metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran menuntut pengajar untuk lebih kreatif dan aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Quizizz merupakan platform kuis online interaktif yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif yang mampu memberikan umpan balik instan kepada siswa, sehingga guru yang sebagai fasilitator langsung memahami materi mana yang sudah dikuasai maupun yang belum. Tujuan penggunaan dari penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz ini ialah menciptakan praktek ruang belajar yang bersifat lebih menarik dan menyenangkan sehingga suasana belajar lebih hidup dan lebih mudah dipahami. Pada era globalisasi saat ini, gadget lebih menarik bagi kalangan anak-anak ataupun remaja sehingga sebagai seorang pengajar kita perlu lebih kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui sesuatu yang mereka sukai. Dengan menerapkan pembelajaran IPAS melalui media aplikasi Quizizz meningkatkan minat belajar, keaktifan, pemahaman, dan ketelitian siswa dan pengajar dapat melakukan evaluasi pembelajaran yang lebih efisien.

**Kata kunci:** Quizziz, Peningkatan, Penerapan, Pembelajaran.

### Abstract

The many media and methods that can be used in the learning process require teachers to be more creative and active in improving student learning outcomes. Quizizz is an interactive online quiz platform designed to make the learning process more interesting and effective and is able to provide instant feedback to students, so that the teacher as facilitator immediately understands which material has been mastered and which has not. The purpose of implementing learning using the Quizizz application is to create learning space practices that are more interesting and fun so that the learning atmosphere is more lively and easier to understand. In the current era of globalization, gadgets are more attractive to children and teenagers, so as teachers we need to be more creative to increase students' interest in learning through something they like. By implementing science and science learning through the Quizizz application media, it increases learning interest, activeness, understanding and accuracy, students and teachers can carry out more efficient learning evaluations.

**Keywords:** Quizziz, Improvement, Implementation, Learning.

## 1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, pengajar selalu dituntut agar lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang. Melihat banyaknya penggunaan media dan modul pembelajaran, pengajar harus mampu menggunakan teknologi yang ada sehingga penyampaian materi menjadi lebih interaktif dan menarik. Salah satu teknologi yang semakin populer adalah aplikasi Quizizz, yang memungkinkan evaluasi pengetahuan siswa secara efisien dan memberikan motivasi belajar secara tidak langsung. Menurut Annisa & Erwin, penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa,

---

menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik [1].

Selain itu, Tiana dkk., menjelaskan bahwa Quizizz adalah aplikasi game yang dirancang untuk kegiatan pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran [2]. Lestari dkk., juga menambahkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar matematika siswa di tingkat sekolah dasar [3]. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan konsentrasi dan keaktifan belajar, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam menggunakan teknologi serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya [4]. Selain itu, Saputra dkk., menekankan bahwa peran teknologi informasi (TI) dalam pendidikan sangat penting, terutama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis digital [5]. Teknologi seperti Quizizz menjadi contoh bagaimana inovasi digital dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan mendukung model pembelajaran yang lebih adaptif.

Namun, tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi karena adanya kesenjangan sosial di lingkungan mereka. Meskipun demikian, setiap siswa berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan Pasal 31 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Dasar (UUD) 1945, yang menegaskan bahwa hak atas pendidikan adalah hak asasi manusia yang dijamin oleh konstitusi. Pendidikan yang berkualitas akan membantu anak-anak mengembangkan bakat, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk masa depan [6].

Dalam hal ini, lembaga pendidikan berperan penting dalam mewujudkan pendidikan yang merata dan berkualitas. Oleh karena itu, pengajar perlu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Nafisaturrafiah dkk., menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar [7]. Maka dari itu, dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di UPTD SDN 108 Moncongloe, inovasi dalam penerapan teknologi seperti Quizizz diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih baik, serta membantu pengajar dalam menyampaikan materi secara lebih efisien dan efektif [5].

## 2. METODE

Pembelajaran IPAS Berbantuan Media Quizizz yang dilakukan di UPTD SPF SDN 108 Moncongloe memiliki dampak yang sangat besar dalam proses belajar-mengajar. Pemanfaatan Quizizz bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan metode observasi dan evaluasi. Observasi dilakukan dengan melihat langsung proses pembelajaran di dalam kelas, termasuk interaksi siswa dengan materi yang disampaikan. Setelah memahami permasalahan yang ditemukan melalui observasi lapangan, pengabdian masyarakat dilakukan dengan evaluasi berbasis platform online yang interaktif bagi siswa. Evaluasi dalam pengabdian masyarakat ini dirancang secara sistematis untuk mengetahui efektivitas suatu program atau kebijakan serta memberikan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan selanjutnya [8].

Quizizz adalah platform kuis online interaktif yang dirancang untuk membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan efektif. Sebagai game edukatif, Quizizz memadukan keseruan bermain dengan manfaat belajar, bukan sekadar latihan soal biasa. Platform ini menyediakan berbagai format pertanyaan, seperti pilihan ganda, esai, mencocokkan jawaban, dan drag-and-drop, bahkan memungkinkan siswa untuk merekam suara atau video sebagai jawaban. Dengan fitur-fitur interaktif tersebut, Quizizz mampu mengubah materi pelajaran yang mungkin terasa membosankan menjadi lebih hidup dan mudah dipahami [7]. Annisa & Erwin, juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berdampak positif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar, memperkuat efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran interaktif [1].

Namun, dalam memutuskan penggunaan aplikasi berbasis web seperti Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran, perlu mempertimbangkan aksesibilitas teknologi yang tersedia

---

bagi siswa dan guru. Kurniawan & Huda, menyoroti bahwa keterbatasan perangkat elektronik dan akses internet dapat menjadi hambatan dalam penerapan teknologi ini di lingkungan pendidikan [4]. Oleh karena itu, penerapan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran IPAS di UPTD SDN 108 Moncongloe memerlukan perencanaan yang matang serta upaya untuk memastikan kesiapan infrastruktur teknologi di sekolah.

Dalam studi ini, kriteria inklusi untuk pencarian jurnal pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Artikel jurnal dipublikasikan dalam rentang waktu 2021-2024 untuk menjaga relevansi terhadap tren terbaru dalam evaluasi pembelajaran berbasis teknologi [6].
2. Jurnal ilmiah yang terindeks oleh Google Scholar untuk memastikan kualitas dan kredibilitas penelitian yang digunakan [9].
3. Subjek pengabdian masyarakat adalah siswa sekolah dasar, dengan fokus pada penerapan evaluasi pembelajaran IPAS menggunakan media berbasis aplikasi Quizizz di UPTD SDN 108 Moncongloe [3].

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan penerapan evaluasi pembelajaran IPAS dengan media berbasis aplikasi quizizz di UPTD SDN 108 Moncongloe menjadi hal baru bagi siswa. Penggunaan elektronik dalam evaluasi pembelajaran memberikan suasana baru dan menjadi lebih menyenangkan. Quizizz berperan sebagai motivator belajar, fitur-fitur seperti avatar, tema yang beragam, dan musik latar memberikan kesenangan dalam proses belajar terutama dalam pembelajaran daring di mana siswa mungkin merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang monoton. Quizizz membantu guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan kata lain, Quizizz bukanlah sekadar aplikasi kuis biasa yang mampu menjadi alat pembelajaran yang inovatif, yang menggabungkan unsur permainan dengan proses evaluasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif, baik untuk pembelajaran daring maupun tatap muka. Quizizz membantu guru untuk membuat pembelajaran lebih hidup dan siswa untuk belajar dengan lebih bersemangat.

Manfaat dari penggunaan media quizizz ini yaitu aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasisi games intruktif yang mana dalam penyajian latihannya dengan menggunakan permanan multipemain dan menjadikan prakter ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan. Quizizz juga memiliki fitur permainan sepeti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya. Langkah pelaksanaan penerapan evaluasi melalui media aplikasi Quizizz dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### **Langkah pertama**

Mahasiswa melakukan observasi dengan melakukan pengamatan secara langsung didalam kelas, mendampingi guru dalam membawakan materi IPAS serta memberikan pengajaran kepada siswa dengan melanjutkan materi sebelumnya sebagai tolak ukur untuk mengetahui pengetahuan dasar dan materi yang di miliki oleh siswa.

#### **Langkah kedua**

Setelah mengetahui materi ajar dari pembelajaran, selanjutnya menyiapkan tablet ataupun gadget yang akan digunakan untuk menerapkan melaksanakan kegiatan pre-test menggunakan media berbasis aplikasi Quizizz.

#### **Langkah ketiga**

Hasil evaluasi belajar atau pemahaman siswa terkait IPAS langsung tertera pada aplikasi Quizizz dan tidak akan ada rekayasa atau kecurangan dalam bentuk apapun, siswa dapat melihat jawaban

yang benar dan yang salah ketika kuis telah selesai. Mahasiswa memberikan arahan terkait materi yang telah dikerjakan serta menjelaskan prosedur yang baik dalam mengerjakan soal ketika menggunakan aplikasi kuis web online (Quizizz).

**Langkah keempat**

Pelaksanaan post-test hampir sama dengan pelaksanaan pre-test, untuk pelaksanaan post-test media dan mata pelajaran yang digunakan sama, dan soal yang akan muncul juga sama, namun teracak. Pemberian soal secara berulang dapat dijadikan sebagai hasil dari perbandingan untuk penggunaan media aplikasi Quizizz ketika evaluasi pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran melalui aplikasi Quizizz merupakan salah satu upaya dalam bentuk kreatifitas pengajar untuk meningkatkan hasil dan minat belajar sebagai evaluasi yang dilakukan melalui situs web online secara efektif dan transparan sehingga menciptakan suasana kelas yang kompetitif, lebih menarik dan menyenangkan. Penerapan proses pembelajaran melalui aplikasi web Quizizz memberikan respon positif dari siswa sebab tingginya rasa ingin tahu dan antusias siswa untuk mencoba hal baru dalam proses belajar. Percobaan media ini dalam mata Pelajaran IPAS menjadi evaluasi pembelajaran bagi siswa sebagai media ukur yang efektif dalam pemahamannya terkait dengan mata Pelajaran IPAS.

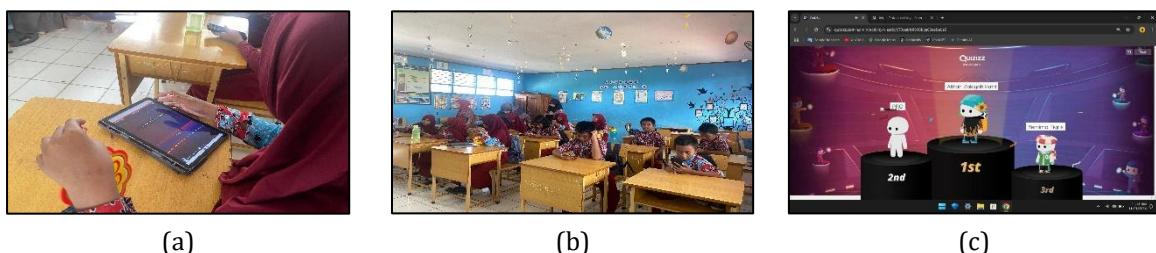
**Tabel dan Gambar**



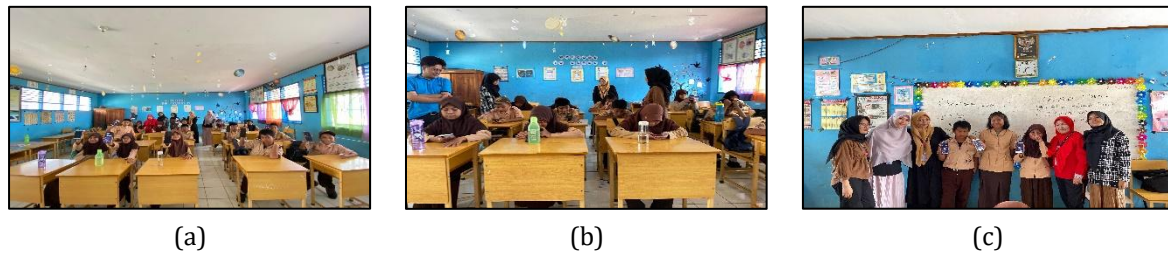
Gambar 1. Tampilan aplikasi Quizizz



Gambar 2. Observasi pembelajaran UPTD SDN 108



Gambar 2. Pre-Test aplikasi mata Pelajaran IPAS berbasis aplikasi Quizizz UPTD SDN 108 Moncongloe (a) persiapan (b) pelaksanaan (c) hasil Pre-Test



Gambar 3. Post-Test aplikasi mata Pelajaran IPAS berbasis aplikasi Quizizz UPTD SDN 108 Moncongloe (a) persiapan (b) pelaksanaan (c) hasil Post-Test

Penerapan penggunaan media Quizizz menjadi media evaluasi ataupun kuis didalam kelas memberikan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif, selain kemudahan dalam penggunaannya Quizizz menjadi pilihan ketika melihat kelas yang sudah bosan ataupun membosankan. Selain itu manfaat lain dari media quizizz yaitu mengaktifkan siswa dikelas sehingga kegiatan belajar mengajar terasa tidak membosankan, siswa akan merasa bosan jika guru melakukan pembelajaran secara teks yang dibacakan oleh guru, sehingga dengan adanya media quizizz ini guru dapat menggunakan media evaluasi yang bervariasi untuk menarik siswa agar semangat belajarnya semakin aktif.

Tabel 1. Urutan kegiatan pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan media aplikasi Quizizz untuk mata pelajaran IPAS kelas V UPTD SDN 108 Moncongloe

Waktu	Kegiatan	Tujuan	Keterangan
Kamis, 21/11/2024	Observasi kelas	Mengetahui efektifitas penggunaan kelas.	Baik
Kamis, 21/11/2024	Pre-Test Quizizz	Mengetahui pengetahuan dasar siswa atau mengukur kemampuan awal sebelum mengetahui materi soal yang diberikan.	Terlaksana
Kamis, 21/11/2024	Materi Quizizz	Pemberian arahan dan gambaran terkait soal materi IPAS yang telah dikerjakan dan prosedur pelaksanaan kegiatan selanjutnya.	Terlaksana
Jumat, 22/11/2024	Post-Test Quizizz	Mengetahui perbedaan hasil dari evaluasi siswa sebelum dan setelah melihat soal materi dasar yang diberikan.	Terlaksana

#### 4. KESIMPULAN

Pelaksanaan observasi yang dilakukan di UPTD SDN 108 Moncongloe dalam menerapkan evaluasi pembelajaran untuk mata Pelajaran IPAS dapat melalui aplikasi web online Quizizz, memberikan respon positif dari siswa dalam penerapannya. Minat belajar siswa menjadi lebih tinggi, aktif, inovatif, serta menjadi media evaluasi bagi siswa dalam waktu yang efisien dan menyenangkan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih dengan hormat kepada semua pimpinan Universitas Islam Makassar dan semua pihak sekolah SDN 108 Moncongloe yang telah banyak membantu kami dalam suksesnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Dan ucapan terimakasih kepada seluruh siswa ataupun masyarakat dan pihak yang terlibat dalam program kerja yang kami jalani semoga mampu bersifat positif dan membangun.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Annisa dan E. Erwin, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5, hlm. 3660–3667, 2021.
- [2] A. D. S. K. Asna Tiana dan M. S., "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 2, no. 6, hlm. 6, 2021.
- [3] S. Lestari, M. Zifa, S. Fatimah, K. Kunci, dan : Keaktifan, "Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021," *Educatif: Journal Of Education Research*, vol. 4, no. 1, hlm. 27–35, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://Quizizz.Com/>
- [4] M. Chabib Dwi Kurniawan dan M. Misbachul Huda, "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Ket," *Jurnal Pena Karakter*, vol. 3, no. 1, hlm. 37–41, 2020.
- [5] A. M. A. Saputra, L. P. I. Kharisma, A. A. Rizal, M. I. Burhan, dan N. W. Purnawati, *TEKNOLOGI INFORMASI: Peranan TI dalam berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [6] E. M. Sari, "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*, vol. 16, no. 2, hlm. 73–84, 2020.
- [7] N. Nafisaturrafiah *dkk.*, "Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 8 Subtema 1 Di SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan," *Jurnal Pendidikan*, vol. 1, no. 1, hlm. 1–8, 2021.
- [8] G. Lider, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit," *Indonesian Journal Of Educational Development*, vol. 3, no. 1, hlm. 189–198, 2022, doi: 10.5281/Zenodo.6575177.
- [9] S. A. Ramadhani dan D. Rukmana, "Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, vol. 8, no. 3, hlm. 937–944, 2022.