



PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI GAME QUIZIZ

Abdillah^{1*}, Sahrul Amin², Febi Ariana³, Indriani⁴, Ika Rustikah⁵,
Intan Lestari⁶, Puji Rahayu⁷

¹Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia.

^{2,3,4,5,6,7}Prodi PGSD, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia.

abdillahahmad24041983@gmail.com¹

ABSTRAK

Abstrak: Dalam Upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran matematika dapat di tempuh melalui berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Game Quiziz*. Melalui aplikasi ini akan dapat membantu merangsang ingatan siswa karena penyampaian materi pembelajaran dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan lebih interaktif. Tujuan dari program pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pelatihan kepada siswa agar dapat memanfaatkan aplikasi game *Quiziz* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar matematika. Metode yang digunakan pengajaran secara langsung kepada siswa yang dibagi dalam tiga tahap, yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan dan evaluasi hasil kegiatan. Hasil yang diperoleh setelah siswa di beri pelatihan dalam pemanfaatan aplikasi game *Quiziz* sebagai media belajar adalah sebesar 80% siswa mampu meraih nilai 75 atau lebih, dan ini memenuhi kategori hasil belajar siswa tuntas dan menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan aplikasi game *Quiziz* siswa akan memiliki kemampuan yang baik dalam memahami dan menyelesaikan soal matematika.

Kata Kunci: Aplikasi *Quiziz*; Hasil Belajar; Matematika.

Abstract: Efforts to improve student learning outcomes, especially in mathematics lessons, can be done in various ways, one of which is by using the Game Quiziz application. This application will be able to help stimulate students' memories because the delivery of learning material can be visualized in various formats and forms that are more dynamic and more interactive. The aim of this community service program is to provide training to students so they can utilize the Quiziz game application as a medium to improve students' abilities in learning mathematics. The method used is direct teaching to students which is divided into three stages, namely the initial stage, implementation stage and evaluation of activity results. The results obtained after students were given training in using the Quiziz game application as a learning medium was that 80% of students were able to achieve a score of 75 or more, and this fulfills the category of complete student learning outcomes and shows that by using the Quiziz game application students will have good abilities. in understanding and solving mathematical problems.

Keywords: *Quiziz Application; Learning Results; Mathematics.*



Article History:

Received : 26-09-2023
Revised : 29-11-2023
Accepted : 01-12-2023
Online : 04-01-2024



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas (Aziizu, 2015), Nurmadiyah, 2016). Disamping itu juga pendidikan adalah suatu peristiwa dimana terjadi proses belajar mengajar di dalamnya dan mendapatkan pengetahuan yang baru dan memperdalam ilmu yang sesudahnya (Ichsan, 2016). Dengan demikian pendidikan itu sendiri dapat di tempuh melalui pengalaman-pengalaman belajar yang di lakukan oleh manusia. Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dm wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Festiawan, 2020). Hasil dari proses belajar mengajar ini memiliki penerapan dalam berbagai bidang baik sains maupun dalam khidupan social.

Dalam rangka menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar, maka pembelajaran saat ini dapat memanfaatkan berbagai macam media belajar, sehingga membantu siswa untuk belajar mandiri. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (materi pelajaran) (Susanti et al., 2017). Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima (Tafonao, 2018). Di samping itu juga fungsi media pembelajaran adalah dapat mempermudah menerima materi yang disampaikan oleh guru (Anggraini, 2018). Berdasarkan hal tersebut, maka media belajar dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru dan memberikan gambaran konkrit kepada siswa terkait pembelajaran yang dilakukan.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, maka media belajar bagi siswa sekolah telah di kembangkan dalam berbagai bentuk aplikasi. Aplikasi sebagai media belajar berbasis komputer atau smartphone dimana materi yang disajikan dapat ditampilkan lebih menarik (Salam et al., 2022). Aplikasi belajar yang dapat di akses melalui android maupun komputer memiliki keunggulan sebab dapat di sajikan dengan audio visual (Zakiy et al., 2018). Selain itu dengan aplikasi belajar akan membantu siswa dalam penguasaan dan pemanfaatan Informasi dan Teknologi (IT) (Nesri & Kristanto, 2020).

Salah satu aplikasi belajar yang dapat di unduh melalui computer/laptop atau smart phone adalah aplikasi Quiziz. Quiziz merupakan aplikasi belajar berbasis permainan yang mewadahi aktivitas multi pemain sehingga menjadikan kegiatan belajar dan mengajar lebih interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Media game edukasi Quiziz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring (Simanjuntak, 2020). Selain itu juga, aplikasi Quiziz merupakan aplikasi belajar yang dapat

meningkatkan kemampuan literasi numerik bagi siswa sekolah dasar. (Saefurohman et al., 2021).

Jika dikaitkan dengan pembelajaran matematika, maka pembelajaran dengan bantuan aplikasi Quiziz dapat memberikan manfaat yang cukup efektif dalam belajar matematika. Penggunaan media Quiziz efektif untuk membantu mengatasi masalah matematika di masa pembelajaran berbasis online dan mempermudah guru dalam proses evaluasi (Arianda et al., 2021). Media aplikasi Quiziz memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap pencapaian akurasi evaluasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika (Lindasari & Arnidha, 2022). Pembelajaran dengan media aplikasi Quiziz efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi dalam belajar matematika bagi siswa (Panggabean & Harapan, 2020). Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quiziz akan memberikan nuansa yang menarik bagi siswa untuk belajar matematika, karena pembelajaran yang dilakukan di kelas melalui sebuah permainan yang dapat memunculkan daya tarik bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pelatihan kepada siswa agar dapat memanfaatkan aplikasi game Quiziz sebagai media untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar matematika. Dengan memanfaatkan aplikasi game Quiziz ini akan menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi siswa karena selain berupa permainan, pembelajaran juga dapat disajikan secara kontekstual.

B. METODE PELAKSANAAN

Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim abdi masyarakat terdiri atas 7 orang, yang terdiri atas satu Dosen dan enam mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram. Adapun sasaran dari kegiatan ini adalah siswa SDN 1 Sukaraja Kabupaten Lombok Timur, dengan jumlah siswa 10 orang yang merupakan siswa kelas V. Kegiatan pengabdian Masyarakat dilaksanakan dalam 3 tahapan antara lain:

1. Tahap Pertama

Tahap pertama adalah tim abdi Masyarakat menetapkan lokasi pelaksanaan kegiatan, yang dalam hal ini adalah SDN 1 Sukaraja. Selanjutnya tim melakukan koordinasi dengan kepala sekolah maupun guru kelas dalam mempersiapkan dan menyelesaikan administrasi kegiatan, termasuk juga mempersiapkan sarana dan fasilitas yang diperlukan.

2. Tahap Kedua

Tahap kedua yaitu pelaksanaan, dimana pada tahap ini tim abdi masyarakat memberikan pelatihan dan pengajaran serta pengenalan aplikasi *Quiziz* kepada siswa dan penggunaannya dalam pembelajaran matematika SD. Masing-masing siswa menggunakan ponsel android dalam melakukan pelatihan dan di damping oleh mahasiswa.

3. Tahap Terakhir

Tahap Terakhir adalah tahap ketiga, yaitu evaluasi dimana pada tahap ini tim abdi masyarakat melakukan analisis pencapaian tujuan yang hendak dicapai. Instrument evaluasi yang di gunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah berupa tes dan kuisisioner. Tes berupa uraian dengan jumlah 10 butir soal matematika kelas V SD dan berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika setelah di berikan pelatihan. Sedangkan kuisisioner yang di berikan adalah berupa pertanyaan untuk mengetahui respon siswa setelah di berikan pelatihan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SDN 1 Sukaraja Kabupaten Lombok Timur, dimana kegiatan ini dilaksanakan mulai tanggal 26 Juli 2023, sampai dengan 10 September 2023. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pengabdian ini dibagi kedalam 3 tahap, yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Penjabaran masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pertama

Untuk tahap awal, maka langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan objek sasaran serta menyusun bahan ajar yang akan menjadi materi saat pelatihan dilaksanakan di kelas. Untuk mengetahui bagaimana kondisi dan situasi di dalam kelas, maka tim abdi Masyarakat melakukan konsultasi dengan guru kelas, dimana hal ini dilakukan agar diperoleh informasi terkait bagaimana situasi dan kondisi kelas. Selain itu tim abdi masyarakat juga melakukan observasi dengan cara melakukan pengamatan langsung bagaimana suasana dan keadaan sekolah, dimana hal ini perlu dilakukan agar tim abdi masyarakat mengetahui bagaimana perilaku siswa di kelas saat pembelajaran, sehingga tim dapat merancang strategi atau metode dalam pembelajaran. Sebagai langkah terakhir pada kegiatan awal ini adalah pengumpulan alat dan bahan yang diperlukan selama kegiatan pengabdian berlangsung. Pelaksanaan wawancara dan observasi kegiatan pembelajaran adalah sebagai mana terlihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Wawancara bersama Kepala Sekolah, Guru Pamong dan Observasi Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa sebaiknya di berikan penjelasan dasar terlebih dahulu terkait pembelajaran matematika, khususnya terkait operasi bilangan sederhana. Hal ini di sebabkan karena pemahaman siswa masih belum maksimal terkait operasi bilangan pecahan, sehingga perlu di perkuat dengan materi-materi yang sifatnya dasar. Selain itu juga penggunaan media sebaiknya di sertai gambar-gambar yang dapat menarik perhatian siswa, dimana hal ini akan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar.

2. Tahap Kedua

Tahap kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan pengabdian. Dalam tahap ini pengabdian melakukan kegiatan pengajaran bersama tim Dosen dan mahasiswa bertindak sebagai pengajar yang memberikan materi pelatihan kepada siswa kelas V SDN 1 Sukaraja Kabupaten Lombok Timur. Materi pelatihan adalah penggunaan aplikasi Quiziz dalam belajar operasi pecahan bilangan. Dalam pembelajaran di kelas jumlah siswa yang dilibatkan adalah sebanyak 10 siswa, dimana ketika pembelajaran guru menggunakan media LCD untuk memperkenalkan aplikasi Quiziz kepada siswa.

Dalam Quizizz terdapat leaderboard yang dapat digunakan melihat peringkat kelas berdasarkan skor yang diperoleh siswa. Sehingga membuat siswa tertantang mendapat peringkat terbaik di kelas. Kuis dalam Quizizz dapat dimainkan dalam bentuk beregu atau klasikal. Oleh karena itu, saat pembelajaran di kelas, siswa di kelompokkan menjadi lima kelompok, dimana setiap kelompok beranggotakan lima orang, dimana setiap kelompok di berikan HP android yang telah di pasang aplikasi Quiziz.

Pembelajaran dilakukan di awali dengan memberikan test awal (post-test) dimana hal ini di lakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa terkait operasi pecahan bilangan. Setelah post-test, siswa di berikan materi pembelajaran. Siswa menyimak materi yang di berikan baik yang di tulis di

papan tulis maupun yang di sajikan lewat proyektor. Setelah memberikan materi siswa di berikan latihan soal tentang operasi pecahan bilangan melalui aplikasi Quiziz pada HP android yang di berikan. Siswa lebih tertarik mengerjakan soal dengan Quizizz karena hasilnya langsung terlihat dan mengetahui dimana letak kesalahan mereka. Selain itu Quizizz dapat menampilkan soal dalam bentuk gambar dan suara. Pembelajaran matematika yang sebelumnya membosankan dengan menggunakan kertas sebagai alat evaluasi menjadi lebih menarik dengan menggunakan Game. Adapun proses pemberian materi kegiatan adalah seperti terlihat pada Gambar 2.

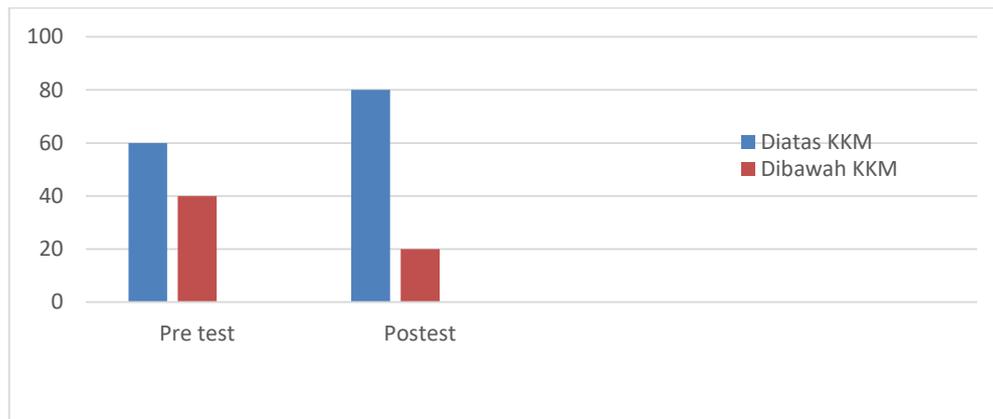


Gambar 2. Pembelajaran di kelas Dengan Aplikasi *Quiziz*

Pada Gambar 2 diatas terlihat bahwa tim abdi Masyarakat sedang menyampaikan materi kepada siswa. Penyampaian materi menggunakan slide yang di tampilkan melalui media proyektor, sedangkan siswa menyimak dan mengikuti pembelajaran dengan melakukan praktik langsung dengan menggunakan laptop maupun HP android yang di sediakan oleh tim abdi masyarakat.

3. Tahap Ketiga

Hal terakhir yang dilakukan adalah memberikan test akhir (*pre-test*) serta melakukan analisis pencapaian tujuan yang telah dicapai. Analisis ini dilakukan dengan melihat kembali setiap tahapan yang telah dilakukan, dimana setiap tahapan tersebut perlu untuk dilakukan evaluasi sebagai acuan untuk memperbaiki pada tahap atau kegiatan selanjutnya. Evaluasi di lakukan menggunakan instrument tes berupa soal uraian dengan jumlah 10 butir soal. Evaluasi dengan menggunakan tes ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Quiziz* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar matematika, yaitu pada materi operasi pecahan bilangan. Berikut adalah hasil evaluasi belajar siswa setelah di lakukan *pre-test* maupun *post-test* sebagaimana terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Evaluasi Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil evaluasi hasil belajar siswa sebagaimana terlihat pada gambar 3 diatas, saat post-test diperoleh hasil bahwa sebanyak 60% telah mencapai nilai Ketuntasan Klasikan Minimum (KKM) yang di tetapkan yaitu minimal nilai 75. Setelah di berikan pelatihan pembelajaran matematika operasi pecahan bilangan dengan menggunakan aplikasi *Quiziz*, diperoleh hasil sebesar 80% siswa telah mencapai nilai KKM yang di tetapkan. Ini berarti setelah di berikan pembelajaran matematika dengan bantuan aplikasi *Quiziz* terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 20%.

Pelatihan pemanfaatan aplikasi *Quiziz* bagi siswa SD dalam belajar matematika memberikan hasil yang cukup signifikan. Dengan memanfaatkan aplikasi *Quiziz* dapat mempermudah siswa maupun guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang di nyatakan oleh Arianda et al., (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Quiziz* efektif untuk membantu mengatasi masalah matematika dan mempermudah guru dalam proses evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan dengan membandingkan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah di berikan pelatihan, terjadi peningkatan pemahaman siswa untuk belajar matematika khususnya materi operasi pecahan bilangan dan ini menunjukkan bahwa aplikasi *Quiziz* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang di kemukakan oleh Lindasari & Arnidha (2022), yang menyatakan bahwa media aplikasi *Quiziz* memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap pencapaian akurasi evaluasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Dengan memanfaatkan media aplikasi *Quiziz* yang dapat di unduh melalui ponsel android akan memberikan suasana baru bagi siswa dalam belajar, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini senada dengan yang di kemukakan oleh Panggabean & Harapan (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan media aplikasi *Quiziz* efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi dalam belajar matematika bagi siswa.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Quiziz* bagi siswa Sekolah Dasar dapat membantu siswa dalam belajar dan lebih memahami materi yang di berikan. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, diperoleh data hasil yang diperoleh berdasarkan evaluasi pada saat tes awal terhadap 10 siswa adalah sebesar 60% siswa memperoleh skor diatas 75, dan pada tes akhir setelah kegiatan dilaksanakan adalah sebesar 80%. Berdasarkan analisis terhadap kemampuan awal dan kemampuan akhir setelah dilakukan kegiatan maka menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan operasi hitung bilangan pecahan sebesar 20%.

Adapun sebagai saran yang dapat di berikan untuk pengabdian selanjutnya adalah agar kegiatan serupa dapat di laksanakan dengan memanfaatkan berbagai macam media, khususnya aplikasi pembelajaran yang menarik dan mudah di gunakan oleh siswa dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tim abdi masyarakat sampaikan kepada Pimpinan dan Civitas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, Dinas Pendidikan Kabupaten Lombok Timur, Kepala Sekolah dan guru SDN 1 Sukaraja, serta semua pihak yang telah membantu sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKA

- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1(1).
- Arianda, T., Mas'ula, D., Femelia, I., & Mukhlis, M. (2021). Efektifitas Media Quiz di Masa Pandemi Covid-19. *ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2). <https://doi.org/10.35719/aritmatika.v2i2.63>
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*.
- Gultom, J. Jefria. (2012). Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1–13.
- Ichsan, M. (2016). Psikologi Pendidikan Dan Ilmu Mengajar. *Edukasi*, 2(1), 60–76.
- Lindasari, L., & Arnidha, Y. (2022). Pencapaian Akurasi Evaluasi Belajar Matematika Melalui Media Aplikasi Quiziz. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.52060/mp.v7i1.757>
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA*:

- Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3).
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Panggabean, S., & Harapan, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. In *Journal of Mathematics Education and Science* (Vol. 6, Issue 1).
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Saefurohman, S., Maryanti, R., Azizah, N. N., Fitria, D., Husaeni, A., Wulandary, V., & Irawan, A. R. (2021). Efforts to Increasing Numeracy Literacy of Elementary School Students Through Quiziz Learning Media. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 3(1).
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2). <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Zakiy, M. A. Z., Muhammad, S., & Farida. (2018). Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika. *TRIPLE S: Journals of Mathematics Education*, 1(2), 87–96.