

# Pemanfaatan Platform Quizizz Pada Guru SMK Islam Perti Jakarta Timur

**M. Ardiansyah<sup>1\*</sup>, Mohammad Lutfi Nugraha<sup>2</sup>, Budi Santoso<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia  
<sup>1,2,3</sup> Jl. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760  
e-mail: tasrifardiansyah@gmail.com<sup>1\*</sup>, muhammadlutfinugraha@gmail.com<sup>2</sup>, budisantoso.unindra@gmail.com<sup>3</sup>

\* Penulis korespondensi

Diajukan: 26 Oktober 2023  
Direvisi: 30 Oktober 2023

Diterima: 15 November 2023  
Dipublikasikan: 22 Desember 2023

## Abstrak

Perkembangan teknologi yang demikian cepat bawa imbas besar dalam evaluasi matematika. Dalam perubahannya banyak ahli piranti lunak terus meningkatkan beberapa produk baru evaluasi untuk menolong pelajar saat mengimajinasikan ide yang karakternya abstrak hingga menjadi yang bisa dimengerti dalam bentuk kuiz. Piranti lunak ini adalah salah satunya produk perkembangan teknologi yang sekarang ini banyak digunakan dalam evaluasi matematika. Aktivitas Dedikasi Ke Warga ini mempunyai tujuan untuk memberi training membuat kuiz menggunakan basis Quizizz yang berada di SMK Islam Perti sebagai alternative Pemberian kuiz, Pekerjaan lewat cara online di masa wabah covid 19 ini. Adapun sasaran luaran aktivitas ini ialah Partner tetap aktif saat mengadakan kuiz, pemberian pekerjaan atau ujian lewat cara online secara baik dan gampang dan efisien di masa wabah covid 19 ini dengan memakai Quizizz hingga pemberian Quiz dan pekerjaan atau ujian bisa berjalan secara baik.

**Kata kunci:** Quizizz, Matematika, Media Evaluasi, kuis, online

## Abstract

*Rapid advances in technology have had a big impact on mathematics learning. In its development, many software experts continue to develop new learning products to help students imagine abstract concepts so that they become understandable in the form of quizzes. This software is a product of technological progress and is currently widely used in mathematics learning. This Community Servis activity aims to provide pelatihan in making quizzes using the Quizizz basis at Vocational High School Perti as an alternative for giving quizzes and assignments online during the COVID-19 pandemic. The output of this activity is that partners can remain active in holding quizzes and giving assignments or exams online well, easily, and effectively during the COVID-19 pandemic by using Quizizz so that quizzes and assignments or exams can take place well.*

**Keywords:** Quizizz, Mathematics, Evaluation Media, quizzes, online

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang demikian cepat sudah bawa imbas besar dalam evaluasi matematika. Salah satunya media evaluasi yang memanfaatkan teknologi yang berkembang cepat sekarang ini ialah Basis Quizizz. Piranti lunak ini adalah salah satunya produk perkembangan teknologi yang sekarang ini banyak digunakan dalam evaluasi matematika. Basis Quizizz penting untuk diperkembangkan sebagai media evaluasi, karena piranti lunak ini lebih banyak digunakan sebagai alat tolong untuk pembikinan Quiz dan latihan peserta didik.

Wabah covid 19 tetap jadi suatu hal yang mengerikan di tiap faktor kehidupan, satu diantaranya ialah di bagian pendidikan, hingga kini di Indonesia dunia pendidikan tetap jalan dengan mekanisme evaluasi jarak jauh. Karena itu Teknologi benar-benar berperan pada dunia pendidikan sekarang ini. Teknologi makin hari makin memberikan keberadaannya pada jaman saat ini. Di Indonesia banyak yang

mengaplikasikan evaluasi dengan online, hingga semua faktor pendidikan dilaksanakan dengan online mulai dari evaluasi sampai pemberian pekerjaan dan ujian dilakukan dengan online. Berdasar hasil pengamatan di SMK Islam Perti rupanya semua guru matematika belum memanfaatkan media evaluasi yang berbasis Quizizz pada proses belajar mengajar. Sebagian besar guru matematika di SMK Islam Perti tetap memakai Classroom dan Whatsapp saat sampaikan materi tanpa memakai media evaluasi yang inovatif. Tidak seluruhnya pelajar bisa terima materi secara baik, tingkat penyesuaian, kecepatan tangkap materi dan inteligensi pelajar ikut memengaruhi akseptasi materi itu. Untuk pelajar yang tingkat khayalan kurang dan pengetahuan berkenaan materi keruangan khususnya pengetahuan mengenai ruangan bangun rendah tentunya memerlukan media evaluasi yang sama sesuai dan inovatif dan gampang dipakai dan sanggup tingkatkan pengetahuan ide keruangan dan visual, dan kreasinya saat terima pelajaran.

Adapun salah satunya media evaluasi berbasis e-learning ialah Quizizz. Media evaluasi Quizizz memberi data dan statistik dalam performa peserta didik, bahkan juga dapat download statistik ini berbentuk Excel. Pengajar bisa mencari jumlah jawaban peserta didik. Pendayagunaan Quizizz bisa menolong pengajar saat lakukan penilaian tanpa terbatas dengan tempat, penataan waktu yang ditata membimbing fokus peserta didik dan penampilan Quizizz yang memikat. Dengan memanfaatkan Basis Quizizz ini, peserta didik mempunyai keringanan saat terhubung beragam sumber belajar yang interaktif, kreatif dan menggembirakan. Disamping itu, orangtua bisa berperan aktif dalam berperan serta mengawasi materi yang dikatakan oleh pengajar di sekolah. Belajar dengan pendayagunaan teknologi dengan program Quizizz ini selain menggembirakan, melawan, dan interaktif akan berperan pada kenaikan kapabilitas peserta didik dan kreativitas pengajar (Aini, 2019).

Untuk ketahui ketertarikan belajar dan pengetahuan ide peserta didik lewat pendayagunaan basis Quizizz pada mata pelajaran matematika, dilaksanakan eksperimen media penilaian evaluasi Quizizz dalam rencana ketahui peserta didik saat tingkatkan ketertarikan belajar dan pengetahuan ide pada pelajaran matematika. Belajar bisa dilaksanakan manusia sampai akhir hidupnya, kapan pun dan dimanapun. Sekalinya demikian, belajar dilaksanakan peserta didik tentu memiliki maksud dan tujuan tertentu. Bila ada sebuah Hubungan di antara pribadi dan lingkungan, baik lingkungan fisik atau lingkungan warga, bermakna hal itu ialah belajar. Lingkungan fisik yang diartikan ialah buku, alat peraga, dan alam disekitaran. Saat peserta didik belajar, pengetahuannya jadi bertambah, jika ia tidak belajar pengetahuannya menyusut. The teachers' netbooks connected to a video proyektor, akses to wireless network and the students handphones, tablets or netbooks can be utilized to enhance the interaction between the teacher and students, as well as boost the students motivation, engagement and learning (Chaiyo dan Nokham, 2017).

Evaluasi adalah salah satunya bentuk usaha saat mengubah perilaku yang diinginkan. Evaluasi sebagai langkah sorang pengajar saat memberi peluang ke peserta didik supaya bisa berpikiran saat mengenali dan pahami suatu hal apa yang di ketahui. Evaluasi ialah sesuatu usaha saat membuat peserta didik untuk belajar dan sesuatu aktivitas untuk membelajarkan. Diambil kesimpulan jika evaluasi adalah usaha yang sudah dilakukan pengajar untuk membuat sesuatu proses belajar mengajar.

Proses evaluasi sebagai bentuk usaha pendidikan, yang diadakan oleh beberapa pengajar kesemua lajur, tingkatan dan tipe pendidikan. Proses evaluasi sebagai sisi dari kegiatan pendidikan, dilaksanakan dan direncanakan bisa membuat watak pintar memiliki jiwa Pancasila. Watak pintar dibutuhkan oleh pengajar dan peserta didik

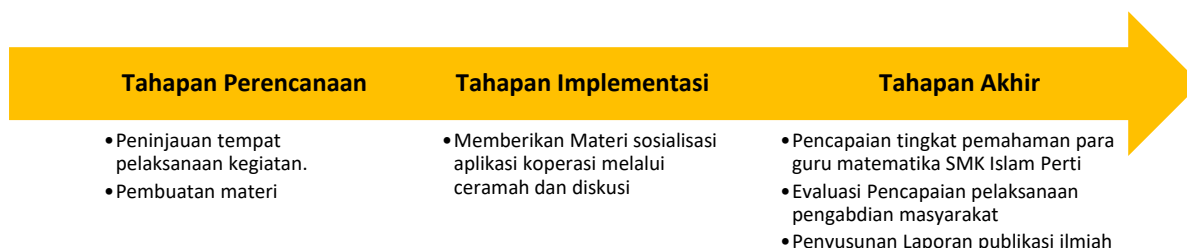
supaya mereka sanggup menangani beragam masalah kehidupan yang sudah dilakukan pintar dalam daerah individu, kehidupan bermasyarakat sampai daerah kehidupan berkebangsaan. Pengajar perlu berusaha memburu jaman teknologi yang sarat dengan cabaran. Pemakaian program quizizz ini adalah satu evaluasi interaktif yang mengutamakan pedagogi dengan mengikutsertakan jalinan di antara pertimbangan aktif siswa yang mengandung pelajaran yang menekan perhatian, pengekalan dan tujuan siswa belajar (Harlina et al., 2017).

Oleh karena itu peserta didik benar-benar memerlukan media evaluasi yang bisa memudahkan pengetahuan ide dan tingkatkan kreasinya dalam evaluasi menggembirakan berbentuk quiz. Berdasar persoalan di atas, karena itu dedikasi ke warga ini mempunyai tujuan untuk membantu guru dalam pendayagunaan basis Quizizz dan kuasai langkah membuat Media Evaluasi Berbasis game Di SMK Islam Perti Jakarta.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang akan dilaksanakan adalah metode pendekatan pembelajaran berorientasi pada peserta pelatihan, dengan pemberian materi berisi teori dan praktek langsung baik hard skill maupun soft skill, sebagai berikut: Memberikan selang pandang teori tentang tata cara menggunakan Quizizz, dan Memberikan pelatihan praktek langsung pembuatan quiz dan Soal latihan dengan menggunakan Quizizz.

Sistem yang hendak dilakukan ialah sistem pendekatan evaluasi fokus pada peserta training, dengan pemberian materi berisi teori dan praktik langsung baik hard kemampuan atau soft kemampuan, seperti berikut: Memberi selang pandang teori mengenai tata langkah memakai Quizizz, dan Memberi training praktik langsung pembikinan quiz dan Masalah latihan dengan memakai Quizizz. Publikasi aktivitas dilakukan di tanggal 21 september tahun 2021 dan tempat lokasi penerapan aktivitas di SMK Islam Perti. Pada aktivitas dedikasi ke warga ini partner ikut serta dalam penyiapan penerapan aktivitas. Dimulai dari rapat perancangan aktivitas s/d rapat mengenai jalan keluar yang ditawarkan oleh team dedikasi ke warga. Selanjutnya faksi partner juga ikut berperan serta sediakan waktu dan tempat sekalian prasarana simpatisan untuk penerapan aktivitas, supaya aktivitas dedikasi ke warga ini bisa jalan secara baik:



**Gambar 1.** Tingkatan Aktivitas Sosialisasi

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

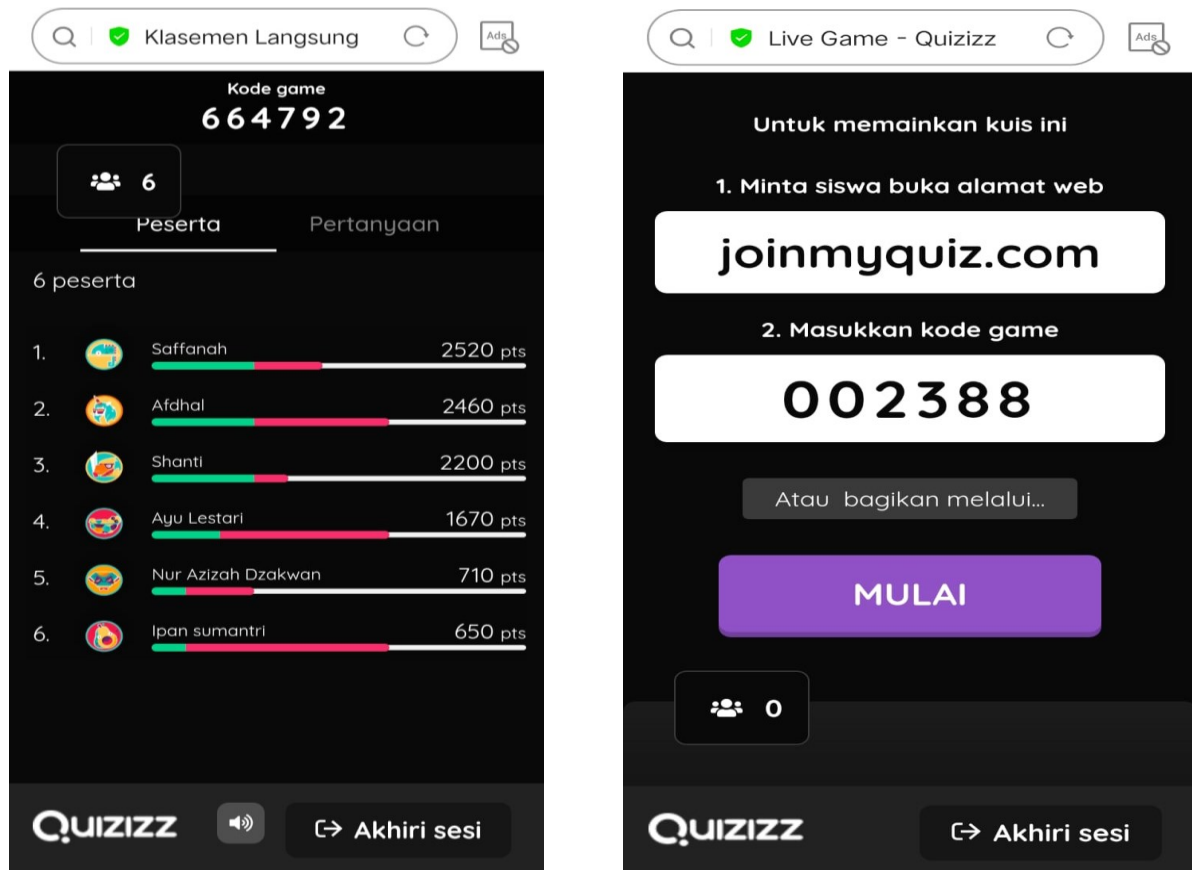
Menerangkan aktivitas yang sudah dilakukan andaikan dengan 2 2 (dua) tahapan yakni dengan tehnik penyuguhan materi dan dialog, presentasi.



**Gambar 2.** Peserta Quizizz



**Gambar 3.** Pelatihan dan sekaligus seminar Teknologi



Gambar 4. Sesi Permainan dengan Quizizz

**a. Pemberian Materi Pendayagunaan Basis Quizizz**

Materi yang kami beri ialah materi mengenai pendayagunaan basis Quizizz sebagai media evaluasi inovatif. Aktivitas training ini dilakukan di Sekolah SMK Islam Perti Jakarta 12 peserta. Mereka benar-benar semangat mengikuti training dari sejak awalnya sampai akhir, penerapan Abdimas jalan secara lancar, bisa dibuktikan pada waktu yang relatif cepat peserta bisa pahami mengenai pendayagunaan Quizizz sebagai media evaluasi inovatif.

**b. Pemberian Materi mengenai Pendayagunaan Basis Quizizz membuat masalah**

Materi yang kami beri ialah materi mengenai pendayagunaan basis Quizizz untuk membikin masalah latihan atau ulangan harian, ujian tengah semester dan ujian akhir semester ke guru SMK Islam Perti Jakarta sekitar 12 peserta. Mereka benar-benar semangat mengikuti training dari sejak awalnya sampai akhir, penerapan Abdimas jalan secara lancar, bisa dibuktikan pada waktu yang relatif cepat peserta bisa pahami beberapa cara membuat masalah dalam basis Quizizz.

**c. Praktek dan Penilaian**

Kesempatan kali ini diberi praktik dan penilaian akhir ke Beberapa guru SMK Islam Perti Jakarta secara berdikari. Pekerjaan yang diberi ialah membuat



masalah latihan dan masalah ulangan. Mereka benar-benar semangat mengikuti training pendayagunaan basis Quizizz ini, penerapan Abdimas jalan secara lancar, bisa dibuktikan pada waktu yang relatif cepat peserta bisa mengaplikasikan pendayagunaan basis Quizizz sebagai media evaluasi inovatif dengan membuat beberapa soal latihan dan beberapa soal ulangan. Guru SMK Islam Perti Jakarta mengimplementasikan pendayagunaan basis Quizizz ini untuk evaluasi di kelas ke pelajarnya sehingga terlatih dengan evaluasi yang inovatif dengan teknologi yang terbaru. Guru SMK Islam Perti Jakarta terus mempertajam dan pelajari lagi basis Quizizz ini agar lebih mengenali dan paham dalam mengimplementasikannya pada proses evaluasi.

#### **4. SIMPULAN**

Training Pelatihan pendayagunaan basis Quizizz sebagai median evaluasi inovatif yang dilaksanakan ke guru SMK Islam Perti Jakarta. Berdasar hasil operan balik didapat informasi jika aktivitas ini benar-benar berkaitan dengan keperluan beberapa peserta. Mereka merasakan mendapatkan wacana dan kemampuan yang aplikatif dan berguna. Disamping itu mereka merasa suka dengan tehnik dan sistem training yang diaplikasikan sepanjang training. Kekuatan yang dilatihkan dan dimiliki peserta benar-benar bermanfaat sekali untuk guru- guru untuk mengajarkan di kelas dengan sistem Quizizz ini.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kami katakan pada pihak pimpinan sekolah SMK Islam Perti yang telah memberi waktu ke kami untuk lakukan dedikasi ke warga, dan guru dan staf pegawai SMK Islam Perti.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect kahootct of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for Sustainable Growth, ICDAMT 2017*. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635.