

Workshop Pemanfaatan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah

Astuti^{1*}, Zulfah², Rahma Yenni³, Ramdhan⁴, Siti Rohani⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. Tuanku Tambusai No.23, Bangkinang, Kec. Bangkinang, Kab. Kampar, Riau.

E-mail: astutimasnur@gmail.com

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i3.368>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 17 January 2025

Accepted: 24 January 2025

Published: 31 January 2025

Kata Kunci: Workshop Pendidikan, Quizizz, Teknologi Pendidikan, Interaktif

Keywords: Educational Workshop, Quizizz, Educational Technology, Interactive



ABSTRACT

Workshop Pemanfaatan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah bertujuan untuk mengenalkan dan melatih para pendidik dalam menggunakan platform Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dengan menggunakan Quizizz, guru dapat merancang kuis yang menarik dan berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Workshop ini membahas cara-cara efektif mengintegrasikan Quizizz dalam berbagai topik matematika, serta memberikan contoh penerapan kuis untuk materi dasar hingga tingkat lanjut. Selain itu, peserta juga diajarkan tentang analisis hasil kuis untuk menilai pemahaman siswa dan merancang tindak lanjut yang sesuai. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam kelas, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta interaktif.

The Workshop on Using Quizizz in Mathematics Learning in Schools aims to introduce and train educators in using the Quizizz platform as an innovative and interactive learning tool. By using Quizizz, teachers can design interesting, game-based quizzes to increase student motivation and engagement in mathematics learning. This workshop discusses effective ways to integrate Quizizz in various mathematics topics, as well as providing examples of applying quizzes for basic to advanced material. Apart from that, participants are also taught about analyzing quiz results to assess student understanding and design appropriate follow-up. Through this training, it is hoped that teachers can optimize the use of technology in the classroom, enrich students' learning experiences, and create a fun and interactive learning atmosphere.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to Cite: Astuti, et al (2025). *Workshop Pemanfaatan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah*, 3 (3) 125-130. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i3.368>

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kemampuan generasi muda untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses membantu anak dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Melalui pendidikan, karakter unggul manusia dapat dibangun. Proses ini dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan, baik di lingkungan keluarga maupun di sekolah (Sahroh & Rizkiyah, 2021). Menurut Rahman et al. (2022), Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensinya secara aktif. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan masyarakat. Salah satu mata pelajaran yang sering kita pelajari adalah Matematika.

Matematika adalah ilmu yang berkembang sesuai kebutuhan teknologi, sehingga diajarkan di semua jenjang pendidikan. Di Indonesia, mata pelajaran ini menjadi salah satu pelajaran utama dari pendidikan dasar hingga menengah atas (Kamarullah, 2017). Menurut Ali (dalam Sopamena dkk., 2018), pembelajaran matematika adalah proses di mana guru menyampaikan materi, dan peserta didik membangun pemahaman tentang fakta, konsep, prinsip, keterampilan, serta pemecahan masalah sesuai dengan potensi mereka (Lusianisita & Rahaju, 2020).

Salah satu aspek yang menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Di antara berbagai mata pelajaran, matematika sering kali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dan kurang disukai oleh siswa (Tafanao & Yulisman Zega, 2023). Pandangan ini muncul karena matematika sering kali dipersepsikan sebagai materi yang abstrak dan sulit dipahami, sehingga siswa kehilangan minat untuk belajar lebih dalam.

Di era teknologi yang semakin maju, pendidikan tidak lagi dapat dipisahkan dari inovasi digital. Teknologi telah membuka peluang besar untuk mengubah cara pembelajaran berlangsung, menjadikannya lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan kemajuan teknologi ini menuntut kemampuan guru untuk beradaptasi, menguasai dan memiliki kompetensi dalam menggunakan alat-alat teknologi guna mendukung proses pembelajaran (Hidayat et al., 2023). Salah satu platform teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran adalah *Quizizz*.

Quizizz merupakan aplikasi berbasis *game-based learning* yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif melalui kuis, survei, dan diskusi. Menurut Inggriyani et al. (2020) *Quizizz* memiliki berbagai fungsi, di antaranya sebagai alat penyampaian materi dan untuk mendukung interaksi sosial siswa di kelas. Penggunaan metode game juga dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional siswa dalam kompetisi dan kolaborasi. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kompetensi dalam soft skill dan hard skill agar mampu bersaing di era Revolusi Industri 4.0, khususnya dalam proses pembelajaran (Sakdah et al., 2021). Dengan fitur-fitur menarik dan elemen gamifikasi, *Quizizz* dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika (Sulistiyawati et al., 2021).

Namun, meskipun *Quizizz* telah banyak digunakan di berbagai institusi pendidikan, pemanfaatannya di sekolah-sekolah masih menghadapi beberapa kendala. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya pemahaman guru tentang cara mengintegrasikan teknologi seperti *Quizizz* dalam pembelajaran sehari-hari. Banyak guru yang belum terbiasa menggunakan platform digital dalam proses mengajar, baik karena keterbatasan pelatihan maupun minimnya pengalaman dalam menggunakan teknologi interaktif.

Workshop tentang pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika di sekolah hadir sebagai solusi untuk menjawab tantangan tersebut. Workshop ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada para guru mengenai cara merancang dan mengimplementasikan pembelajaran interaktif menggunakan *Quizizz*. Dengan adanya pelatihan ini, para guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika.

Selain itu, workshop ini juga relevan dengan perkembangan kurikulum yang semakin menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan. Implementasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa untuk lebih memahami materi, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi era digital di masa depan. Dengan menggunakan *Quizizz*, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar.

Melalui workshop ini, diharapkan akan terjadi peningkatan kapasitas para guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Hal ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran matematika, tetapi juga menciptakan budaya belajar yang inovatif dan berorientasi pada pengembangan kemampuan abad ke-21. Dengan demikian, workshop ini memiliki peran strategis dalam mendukung tercapainya pendidikan yang berkualitas, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

METODE

Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan

Mekanisme pelaksanaan kegiatan secara umum berupa perencanaan/ persiapan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi, serta refleksi.

Perencanaan

Kegiatan perencanaan yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dengan Kaprodi Pendidikan Matematika Universitas Pahlwan Tuanku Tambusai.
2. Melakukan penyusunan materi Workshop.
3. Penyusunan Usulan Proposal ke LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
4. Tahap selanjutnya menentukan jadwal “Workshop Pemanfaatan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.”

Pelaksanaan

1. Membentuk kelompok guru matematika.
2. Pelaksanaan Workshop Pemanfaatan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.
3. Mahasiswa/i membantu guru yang kesulitan dalam praktik.
4. Dosen beserta Mahasiswa/i memberikan Workshop sesuai jadwal yang telah disesuaikan.

Observasi dan Evaluasi

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan ini. Tahapan evaluasi ini meliputi evaluasi proses, akhir, dan evaluasi tindak lanjut. Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh tim pelaksana untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi, yaitu memberikan masukan, saran, kritik, atau komentar terhadap hasil yang sudah peserta peroleh melalui kegiatan Workshop ini.

Refleksi

Refleksi dilakukan bersama antara tim dan peserta (guru mitra). Hal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dicapai sebagai berikut.

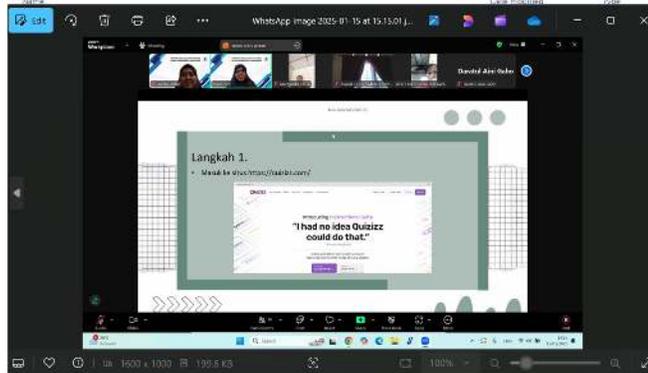
1. Guru Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai antusias terhadap Workshop Pemanfaatan *Quizizz*.
2. Guru matematika memahami cara menggunakan *Quizizz* untuk mendukung pembelajaran interaktif dan membuat kuis, survei, serta diskusi.
3. Guru dapat merancang pembelajaran matematika yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa.
4. Guru mulai mengintegrasikan *Quizizz* dalam kelas, menjadikan suasana belajar lebih dinamis dan memudahkan pemahaman konsep matematika.
5. Materi Workshop Pemanfaatan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah untuk meningkatkan pemahaman guru terlampir pada lampiran.

Workshop ini berdampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan memperkenalkan teknologi dalam pendidikan.

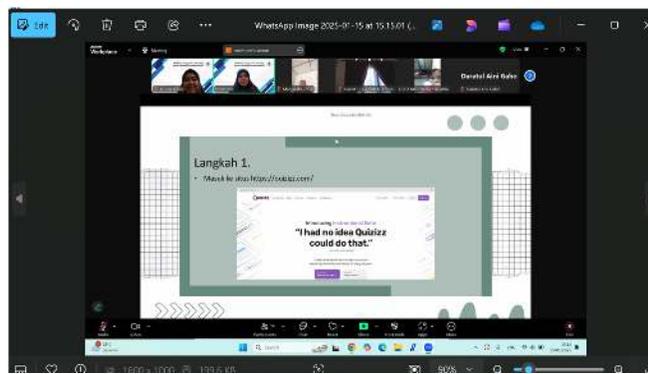
Materi pada Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Paradigma penelitian Pemanfaatan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.
2. Penelitian Pemanfaatan *Quizizz* yaitu mengenai penggunaan platform *Quizizz* dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki pemahaman konsep, serta meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi di antara siswa.
3. Workshopp Pemanfaatan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah.



Gambar 1. Menjelaskan Materi Pemanfaatan dan Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan PPT



Gambar 2. Pendaftaran Akun sampai Memainkan *Quizizz*

4. Temuan Workshop Pemanfaatan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah kedepannya.
 - a. Sebagian besar peserta lebih memahami cara menggunakan Quizizz untuk membuat kuis dan aktivitas interaktif dalam pembelajaran matematika.
 - b. Peserta mampu merancang kuis matematika dan berencana mengimplementasikannya di kelas.
 - c. Guru menjadi lebih percaya diri dan tertarik mengintegrasikan teknologi, khususnya Quizizz, dalam pembelajaran.
 - d. Kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet dihadapi, namun peserta diberikan solusi seperti penggunaan versi offline Quizizz.
 - e. Peserta saling berbagi pengalaman dan ide, memperkuat kolaborasi dalam merancang pembelajaran.
 - f. Guru menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran berbasis Quizizz, lebih antusias dan termotivasi untuk Menggunakan Quizizz di dalam pembelajaran.

Persiapan Workshop Pemanfaatan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah untuk Guru.

Demi mempermudah proses workshop maka dilakukan persiapan dalam melaksanakan Workshop Pemanfaatan *Quizizz* untuk guru. Hal terkait dalam persiapan antara lain sebagai berikut.

1. Penentuan Materi
Materi yang disampaikan kepada para guru, yaitu “Workshop Pemanfaatan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah”.
2. Persiapan Perlengkapan Workshop
Mempersiapkan perlengkapan alat-alat dan materi workshop untuk melihat dan memahami pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika.
3. Tempat Workshop
Tempat Workshop dilakukan di Aula Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, menggunakan Aplikasi Zoom Meeting.

Persiapan Penulisan Penelitian Workshop

1. Penentuan Materi
Materi yang diajarkan kepada para Guru, yaitu cara memanfaatkan atau menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika.
2. Persiapan Perlengkapan Workshop
Mempersiapkan Instrumen penulisan penelitian Workshop.
3. Tempat Workshop
Tempat Workshop dilakukan di Aula Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai menggunakan Aplikasi Zoom Meeting.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Partisipasi yang baik ditunjukkan oleh guru terhadap kegiatan “Workshop Pemanfaatan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah” yang dapat dilihat dari antusias peserta workshop dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan.
2. Guru memahami dan menulis draft Pemanfaatan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika.
3. Guru sudah bisa memahami dan menulis draft Pemanfaatan *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika.
4. Workshop ini berhasil menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan antara guru dan siswa, pemahaman materi matematika, dan kolaborasi sosial di dalam kelas. Melalui penggunaan *Quizizz*, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar, sementara guru dapat merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, workshop ini meningkatkan keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan dan memberikan dampak positif dalam kualitas pembelajaran matematika.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT karena selalu diberi kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan artikel ini.

REFERENSI

- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Lusianisita, R., & Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 93–102. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p329-338>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sahroh, A., & Rizkiyah, N. N. (2021). Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Nilai Kejujuran dalam Pendidikan Karakter: Studi Hadis Bukhari No. 5629. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), 335–366. <https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/index%7C335>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi *Quizizz!* dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>

Tafanao, N., & Yulisman Zega. (2023). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa di SMK Negeri 1 Umbunasi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 845–852.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.361>