

PEMANFAATAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Linda Dwi Saputri¹, Flesia Welly Ferianti², Wulan Natalia³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Melawi

³SMPN 7 Belimbing

Jl. RSUD KM.04 Kelakik Nanga Pinoh Kabupaten Melawi, Labang Belimbing
Kabupaten Melawi

dwisaputrilinda@gmail.com, flesiawellyferianti@gmail.com,
wulan.natalia85@admin.smp.belajar.id

Abstract: Along with the rapid development of information technology, there is a need for technology-based learning media. The problem in the field is that students do not understand and are skilled at creating technology-based learning media. The solution was to carry out a PkM activity entitled Using Quizizz in mathematics learning. This PkM activity aims to provide knowledge and skills about Quizizz media. The method used in this PkM activity is Community-Based Participatory Research (CBR) with the Participatory Research Appraisal (PRA) type. The pre-test results showed that students did not understand their curriculum and the Quizizz media, this can be seen from the average pre-test result of 23. Next, the material was delivered and a post-test was carried out. The post-test results obtained an average of 76. This implies that students' abilities have increased. The N-Gain results obtained were 0.7 in the medium category.

Keywords: Quizizz, Mathematics Learning

Abstrak: Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, perlu adanya media pembelajaran berbasis teknologi. Permasalahan dilapangan mahasiswa belum memahami dan terampil membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Solusinya dilakukan kegiatan PkM yang berjudul Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran matematika. Kegiatan PkM ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang media Quizizz. Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM ini adalah Community-Based Participatory Research (CBR) dengan jenis Participatory Research Appraisal (PRA). Hasil pretes diperoleh bahwa mahasiswa belum memahami kurikulum mereka dan media Quizizz, hal tersebut terlihat dari hasil rata-rata pretes yaitu 23. Selanjutnya dilakukan penyampaian materi dan dilakukan postes. Hasil postes diperoleh rata-rata 76. Hal itu menyiratkan bahwa kemampuan mahasiswa meningkat. Hasil N-Gain diperoleh 0,7 dengan kategori sedang.

Kata kunci: Quizizz, Pembelajaran Matematika

Mutu pembelajaran merupakan sesuatu yang dinamis, relevan dengan kebutuhan pendidikan dan pengguna lulusan, berbudaya akademik dalam penyelenggaraan pembelajaran, adanya komitmen kelembagaan dari para pimpinan dan terhadap pengelolaan pembelajaran yang efektif dan produktif, memperhatikan keberlanjutan program, efisiensi serta tingginya akses terhadap perkembangan informasi. Pembelajaran yang bermutu akan menghasilkan lulusan yang berkualitas pula, sedangkan untuk menghasilkan pembelajaran yang bermutu dibutuhkan guru yang profesional. Guru yang profesional harus terampil membuat media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan zamannya. Pembelajaran saat ini dituntut untuk menggunakan teknologi. Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang pesat, kebutuhan akan media pembelajaran berbasis TI tidak terelakan (Kurniawan, 2009).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada mahasiswa semester 2 dan 4 Prodi Pendidikan Matematika, diketahui bahwa mahasiswa belum terampil membuat media pembelajaran berbasis teknologi dan mahasiswa belum memahami kurikulum merdeka dengan utuh. Hal inilah yang mendasari dibuatnya kegiatan 57 endidi, sehingga permasalahan tersebut dapat diselesaikan.

Satu diantara media pembelajaran yang berbasis TI adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi 57endidikan berbasis game yang memungkinkan mengintegrasikan multipemain ke dalam kelas dan memberikan hasil pembelajaran online dengan cara yang menyenangkan dan real-time (Fitri, A. Suparman T *et all*: 2022). Quizizz bisa diakses melalui perangkat elektronik milik siswa. Dengan *quizizz*, siswa memiliki waktu untuk bersaing satu sama lain, mendorong satu sama lain untuk belajar, memeriksa peringkat secara langsung, terlibat, terlihat hebat, dan membimbing 57endi mereka.

Penggunaan aplikasi *quizizz* untuk membuat materi 57endidikan dengan memahami cara membuat dan menggunakannya untuk pembelajaran. Materi pembelajaran yang dibuat oleh aplikasi *quizizz* bisa berkontribusi pada pembelajaran dengan hasil yang diharapkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Siswa akan mengikuti tes pada saat yang sama dan memeriksa peringkat langsung di papan peringkat. Guru bisa melacak kemajuan dan mengunduh laporan setelah tes selesai untuk menilai kinerja siswa. Sehingga penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, tim penulis merasa perlu mengadakan kegiatan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang media Quizizz dan cara membuat game pada Quizizz pada pembelajaran matematika. Harapannya mahasiswa calon guru Pendidikan matematika menjadi lebih terampil dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

METODE

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat menggunakan metode *Community-Based Participatory Research* (CBR). Metode CBR yang digunakan adalah *Participatory Research Appraisal* (PRA). Metode ini digunakan dalam kegiatan penelitian yang menggunakan metode partisipatif. Pelaksanaan kegiatan penelitian dari mulai menyusun desain, menyusun instrumen tes, pengumpulan data, pengolahan, analisis data sampai membuat laporan. Partisipan dalam Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat adalah mahasiswa semester 2 dan 4 Prodi Pendidikan Matematika STKIP Melawi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024. Pukul 08.00 – 12.00 Wib.

HASIL PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul “Pemanfaatan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika” dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024 dengan total waktu pertemuan 4 jam. Kegiatan ini dilaksanakan di aula STKIP Melawi, dimulai dari pukul 08.00 – 12.00 Wib. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan calon guru matematika dalam pembuatan media pembelajaran, yang mana dari hasil wawancara diketahui bahwa mahasiswa prodi Pendidikan Matematika khususnya mahasiswa semester 2 dan 4 masih belum memahami tentang kurikulum mardeka dan kesulitan membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Kegiatan PkM diikuti oleh 20 orang mahasiswa calon guru Pendidikan matematika khususnya mahasiswa semester 2 dan 4 Prodi Pendidikan Matematika STKIP Melawi dengan daftar nama terlampir. Kegiatan terdiri atas pembukaan oleh Mc, laporan kegiatan oleh ketua tim pelaksana PkM, kata sambutan oleh Ketua Prodi Pendidikan Matematika, serta pembacaan Doa. Seluruh peserta diminta untuk melaksanakan pretest

untuk melihat pemahaman awal mahasiswa calon guru pendidikan matematika terhadap kurikulum mardeka dan media Quizizz. Hasil pretest menunjukkan bahwa mahasiswa masih belum memahami kurikulum mardeka dan media Quizizz, hal tersebut terlihat dari hasil rata-rata prestes yaitu 23.



Gambar 1. Pelaksanaan Pretest

Setelah dilaksanakan pretest, kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang kurikulum mardeka dan media Quizizz yang disampaikan Ibu Wulan Natalia, M.Pd. Pemateri menyampaikan mengenai kurikulum mardeka secara umum dan media Quizizz dalam pembelajaran matematika hingga bagaimana cara membuat Quizizz sampai dengan praktek pembuatan media Quiziz dalam pembelajaran matematika. Peserta tampak mendengarkan dengan seksama penjelasan pada materi tersebut.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Setelah materi selesai disampaikan, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, kemudian dilakukan pemberian posttest. Terlihat dari hasil posttest pemahaman mahasiswa terhadap kurikulum mardeka dan media Quizizz sudah meningkat dibuktikan dari hasil posttest semua peserta mendapatkan skor posttest tinggi dengan rata-rata 76.



Gambar 3. Pelaksanaan Posttest

Data mengenai hasil pretest dan posttest disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1. Nilai Pretes dan Postes

No	Kode Subjek	Nilai Prestes	Nilai Postes	N-Gain	Kategori
1	IM	40	70	0,5	Sedang
2	FS	50	90	0,8	Tinggi
3	MA	10	60	0,6	Sedang
4	BSA	30	70	0,6	Sedang
5	RN	10	70	0,7	Sedang
6	MS	20	70	0,6	Sedang
7	ANSR	20	80	0,8	Tinggi
8	SA	20	70	0,6	Sedang
9	AP	40	90	0,8	Tinggi
10	CGA	20	70	0,6	Sedang
11	A	30	70	0,6	Sedang
12	IK	20	70	0,6	Sedang
13	VT	10	60	0,6	Sedang
14	EN	40	80	0,7	Sedang
15	DK	10	100	1,0	Tinggi
16	N	10	70	0,7	Sedang
17	AL	20	80	0,8	Tinggi
18	SM	30	80	0,7	Sedang

19	EAP	10	80	0,8	Tinggi
20	FIP	20	90	0,9	Tinggi
Total		460	1520		
Rata-Rata		23	76	0,7	Sedang

Data pada tabel 4.1 diatas berisi data awal pemahaman peserta terhadap kurikulum mardeka dan media Quizizz dalam pembelajaran matematika dan data akhir setelah dilakukan pelatihan membuat media Quizizz dalam pembelajaran matematika. Data ini bertujuan untuk melihat apakah kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut berpengaruh dan membuat peningkatan pemahaman peserta terhadap kurikulum mardeka dan media Quizizz dalam pembelajaran matematika.

Pada tabel 4.1 di atas, diketahui bahwa pada tes awal sebelum pemaparan materi disampaikan, peserta belum memahami dengan baik tentang kurikulum mardeka dan media Quizizz, hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 23. Setelah diberikan materi terkait kurikulum mardeka dan media Quizizz serta pelatihan membuat media Quizizz, rata-rata posttest menjadi 76 dan dilihat dari uji normalitas Gain (N-Gain) sebesar 0.7 dengan kategori Sedang. Artinya setelah dilakukan kegiatan ini, rata-rata peserta mengalami peningkatan pemahaman mengenai kurikulum mardeka dan media Quizizz.

Kegiatan PkM ini diharapkan dapat berdampak positif terhadap mahasiswa calon guru Pendidikan matematika STKIP Melawi khususnya mahasiswa semester 2 dan 4 yang nantinya akan melakukan implementasi Kurikulum MBKM di Sekolah Mitra. Adapun hal-hal yang diharapkan berampak dari kegiatan PkM, yakni: (1) Meningkatkan pemahaman mahasiswa calon guru pendidikan matematika tentang kurikulum mardeka dan media pembelajaran, (2) Meningkatkan pemahaman mahasiswa calon guru pendidikan matematika dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan (3) Meningkatkan kemampuan mahasiswa calon guru pendidikan matematika dalam membuat media pembelajaran yang inovatif yaitu Quizizz.

SIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat berjudul Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran matematika bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang kurikulum

mardeka dan media Quizizz dalam pembelajaran matematika. Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari kegiatan yang dilaksanakan yaitu :

1. Pemahaman mahasiswa calon guru pendidikan matematika terhadap kurikulum mardeka dan media Quizizz meningkat dari sebelum pelatihan dan sesudah mengikuti kegiatan.
2. Mahasiswa calon guru pendidikan matematika terampil dalam membuat media pembelajaran Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, A. Suparman T *et all.* (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring. Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian (KNNP). Universitas Buana Perjuangan Karawang (2).
- Kemmis, S & Robin M.T. (2000). Participatory Action Research. California: Sage Publication.
- Kustiawan, I. (2009). Perancangan media pembelajaran berbasis augmented reality. Jurnal. Seminar Nasional *Electrical, Informatics, and IT'S Educations*.
- Panduan CBR. (2015). *Community Based Research: Panduan Merancang dan Melaksanakan Penelitian Bersama Komunitas*. LP2M UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Wilfred Carr & Stephen Kemmis. (2004). *Becoming Critical Education Knowledge and Action Research*. New York: Routledge Farmer, 162.