



## SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DIGITAL *QUIZIZZ* DI SMP TONJONG BOGOR

Enok Nurhasanah<sup>1</sup>, Nasmal Hamda<sup>2</sup>, Fanni Erda Tasia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pamulang

[dosen02222@unpam.ac.id](mailto:dosen02222@unpam.ac.id)<sup>1</sup>, [dosen02178@unpam.ac.id](mailto:dosen02178@unpam.ac.id)<sup>2</sup>, [dosen02237@unpam.ac.id](mailto:dosen02237@unpam.ac.id)<sup>3</sup>

### Kata kunci:

Sosialisasi; Media Pembelajaran, *Game Quizizz*.

### Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk menosialisasikan dan memberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* digital, khususnya *platform Quizizz*, kepada para guru di SMP Tonjong Bogor. Kegiatan pengabdian ini melibatkan penyampaian materi, demonstrasi praktis, serta pembimbingan terhadap penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah workshop dan pelatihan praktis. Peserta pengabdian adalah para guru di SMP Tonjong Bogor yang terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipatif, angket penilaian, dan wawancara untuk mengukur pemahaman dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan *Quizizz* dalam pembelajaran. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *game* digital. Para guru menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi terhadap penerapan teknologi dalam pembelajaran, serta mampu mengintegrasikan *Quizizz* sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi pengembangan metode pembelajaran di SMP Tonjong Bogor, khususnya dalam pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Sosialisasi ini juga diharapkan dapat membuka wawasan guru terhadap potensi positif media pembelajaran berbasis *game* digital dan meningkatkan daya kreativitas mereka dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif.

### Pendahuluan

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dari dunia pendidikan modern, yang memainkan peran penting dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Media pembelajaran mengacu pada berbagai alat, teknologi, dan sumber daya yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan penyerapan materi pembelajaran. Media

pembelajaran menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk lebih berpartisipasi dalam proses belajar mereka. Ketika peserta didik memiliki motivasi belajar dari dalam dirinya sendiri, maka ia akan bersemangat dalam belajar dan diharapkan prestasi belajarnya pun akan meningkat (Hapsari, 2017; Warkintin & Berkhamas Mulyadi, 2019; Gan et al., 2015).

Sumiharsono & Hasanah (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dan menumbuhkan motivasi belajarnya. Melalui media pembelajaran peserta didik juga menjadi aktif mencari tahu, karena ia tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga ikut melakukan kegiatan seperti mengamati, mensimulasikan, memerankan, dan lain-lain untuk memperoleh informasi dan pengetahuan (Iga Luhsasi & Lita Permatasari, 2020). Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membiasakan karakter-karakter baik pada peserta didik seperti karakter bertanggung jawab, jujur, tekun, dan karakter-karakter lain yang berguna untuk masa depan peserta didik (Sitorus et al., 2019).

Pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan juga untuk membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mempromosikan pemahaman yang lebih dalam dan pengalaman belajar yang lebih menarik. Media membantu mendemokratisasi akses pendidikan, memungkinkan akses ke informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia melalui internet. Selain itu, media juga memungkinkan variasi dalam pengajaran, memungkinkan pendidik untuk memilih alat yang paling sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan peserta didik.

Salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi *game* edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Anggia & Musfiroh, 2014). Aplikasi ini pada awalnya sering digunakan untuk pengukuran atau penilaian proses pembelajaran. *Quizizz* menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, namun pengguna juga dapat membuat sendiri soalnya. Pengguna dapat menambahkan gambar dan juga video pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan berganda, poling, esai, dan juga pengguna dapat membuat soal dimana jawabannya berbentuk gambar.

*Quizizz* merupakan salah satu dari berbagai macam platform yang menyediakan layanan permainan berupa kuis atau *game* yang kemudian dikemas secara menarik dan interaktif agar siswa yang menjadi target dari *quizizz* ini dapat terlibat secara aktif. *Quizizz* juga dapat dipahami sebagai media pembelajaran digital berbentuk *game* latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik/pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. *Quizizz* ini juga pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena kegiatan belajar melalui permainan atau *game* menjadi lebih menyenangkan bagi siswa.

Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran sangat efektif jika diterapkan dengan baik dan benar. (Winatha & Setiawan, 2020) melakukan sebuah penelitian menggunakan permainan kartu yang memodifikasi tampilan dan aturan permainan uno. Penelitian yang mereka lakukan pada mahasiswa STMIK dan STIKOM Indonesia, Denpasar menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar mahasiswa. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian oleh Nurhayati (2020), Dian Ayu Afiani & Nanda Faradita (2020), Salsabila et al., (2020) bahwa penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran daring, meningkatkan hasil belajar siswa, siswa semakin teliti dan tenang dalam mengerjakan soal atau kuis, dan melatih siswa untuk memiliki manajemen waktu yang baik. Aplikasi *quizizz* sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran jika dipersiapkan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran.

Media pembelajaran di sekolah memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memperkaya pengalaman belajar siswa, termasuk di sekolah SMP Tonjong Bogor. Namun, dalam penerapannya pada proses pembelajaran, seringkali muncul sejumlah permasalahan yang perlu diperhatikan dan diatasi agar media pembelajaran dapat berfungsi secara optimal. Salah satu permasalahan utama yang sering terjadi adalah kurangnya pelatihan dan literasi digital bagi pendidik. Meskipun media pembelajaran menjadi semakin penting, tidak semua guru memiliki pemahaman yang cukup dan keterampilan dalam penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam kurikulum dengan efektif.

Oleh sebab itu, diperlukan sosialisasi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital khususnya *Quizizz* kepada para guru yang akan dilaksanakan sebagai bentuk dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh tim dosen Pendidikan Ekonomi UNPAM. Secara khusus, tujuan dari dilaksanakannya kegiatan PKM ini adalah untuk *pertama*, meningkatkan literasi digital guru yang dapat memberikan pemahaman dan keterampilan kepada guru di SMP Tonjong Bogor terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* digital, khususnya platform *Quizizz*, guna meningkatkan literasi digital mereka. *Kedua*, meningkatkan kualitas pembelajaran yang terdiri dari memperkenalkan dan mendorong penggunaan *Quizizz* sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, meningkatkan interaksi siswa, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik.

## **Metode**

Metode yang digunakan pada kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* di SMP Tonjong didesain dengan berbagai langkah strategis untuk memastikan pengenalan, penerapan, dan integrasi yang efektif. Sosialisasi awal dan

pelatihan intensif akan diadakan untuk guru, memperkenalkan fitur-fitur *Quizizz* dan memberikan pemahaman mendalam terhadap potensi penggunaannya dalam pembelajaran. Workshop khusus akan memungkinkan guru untuk secara aktif terlibat dalam pembuatan kuis yang sesuai dengan kurikulum dan menarik bagi siswa. Setelah fase pelatihan, guru-guru akan didorong untuk mengimplementasikan *Quizizz* dalam pembelajaran sehari-hari mereka. Fase ini akan dipantau dan didukung secara berkala untuk menangani kendala dan memberikan umpan balik. Forum kolaborasi guru yang rutin akan menjadi wahana di mana guru dapat saling berbagi pengalaman, strategi, dan ide kreatif dalam menggunakan *Quizizz*, menciptakan lingkungan yang memungkinkan perkembangan berkelanjutan.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 23-25 November 2023. Kegiatan pelatihan ini dihadiri oleh guru-guru dan tenaga pengajar yayasan, struktur organisasi Yayasan, dosen-dosen PKM dan dibantu oleh mahasiswa – mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Khayalak sasaran penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* di SMP Tonjong mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan manfaat dan dampak positif yang diharapkan dapat dicapai. Sasaran tersebut mencerminkan tujuan dan harapan dari penerapan *Quizizz* sebagai alat bantu pembelajaran di lingkungan sekolah. Khayalak sasaran yang dipilih adalah para guru dan tenaga pendidik, baik guru mata pelajaran Ekonomi, Bahasa Indonesia dan guru mata pelajaran yang berkaitan dengan ilmu sosial lainnya, dosen serta mahasiswa ataupun kalangan lain yang terlibat, dengan adanya kegiatan ini diharapkan penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* di SMP Tonjong dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran, keterlibatan siswa, dan pencapaian tujuan pendidikan.

Kerangka pemecahan masalah untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* di SMP Tonjong Bogor melibatkan langkah-langkah strategis yang dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran. Pertama, kita perlu mengidentifikasi tingkat literasi digital guru dengan melakukan penilaian mendalam terhadap pemahaman dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Setelah itu, langkah berikutnya adalah menganalisis kondisi pembelajaran saat ini, termasuk melihat kelemahan dan peluang perbaikan dalam metode pembelajaran yang sudah ada.

Setelah menilai kondisi awal, kita dapat merancang dan melaksanakan program sosialisasi dan pelatihan yang terfokus pada penggunaan *Quizizz*. Program ini dapat mencakup workshop, demonstrasi praktis, dan panduan untuk membantu guru mengintegrasikan platform ini secara efektif dalam pembelajaran mereka. Penerapan *Quizizz* dalam kelas kemudian menjadi fokus, dengan dorongan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Evaluasi menjadi langkah krusial untuk mengukur dampak penggunaan *Quizizz* terhadap pemahaman siswa, partisipasi, dan motivasi belajar. Identifikasi hambatan yang

mungkin muncul dan berikan solusi atau dukungan teknis yang dibutuhkan. Kolaborasi antar guru juga perlu ditingkatkan melalui forum atau pertemuan reguler, menciptakan lingkungan di mana ide-ide kreatif dan praktik terbaik dapat dipertukarkan.

### **Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan PKM yang telah dilaksanakan di SMP Tonjong Bogor berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun. PKM ini diketuai oleh Enok Nurhasanah, S.Pd., M.Pd. dengan dua orang anggota yaitu Nasmal Hamda, S.Pd., M.Pd. dan Fanni Erda Tasia, S.Pd., M.Pd. Ketiga dosen yang terlibat sekaligus menjadi narasumber yang memberikan penjelasan mengenai media pembelajaran berbasis *game* digital *quizizz* ini dengan sasaran utama peserta yakni para guru yang akan mengaplikasikan beragam media pembelajaran pada proses belajar mengajar.

Kegiatan Sosialisasi hari pertama dimulai dengan pemaparan mengenai konsep dasar media dalam pembelajaran. Pada bagian ini, juga dijelaskan jenis-jenis media yang dapat digunakan oleh guru yang akan menjembatani guru dalam mentrasfer pengetahuan kepada siswa. Kemudian, guru diberikan kesempatan untuk memberikan pertanyaan melalui sesi diskusi dan tanya jawab untuk mengkonfirmasi hal-hal yang berkaitan dengan media pembelajaran tersebut.

Kegiatan sosialisasi pada hari kedua berfokus pada pengenalan media pembelajaran *quizizz* dan pengenalan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *quizizz* tersebut. Peserta yang dalam hal ini adalah guru juga diberikan kesempatan untuk melaksanakan praktek bersama penggunaan media pembelajaran *quizizz* tersebut. Kemudian para peserta diminta untuk merancang media pembelajaran *quizizz* pada salah satu materi di mata pelajaran yang diampu, untuk kemudian dipresentasikan dan diuji cobakan bersama pada hari ketiga.

Pada bagian akhir kegiatan PKM, guru diminta untuk menerapkan media pembelajaran *quizizz* ini di kelas yang mereka ampu, dan kemudian tim PKM melakukan konfirmasi kepada para guru tersebut mengenai bagaimana efektivitas penggunaan media *quizizz* tersebut di kelas saat guru melakukan proses pembelajaran agar didapatkan informasi mengenai keterlibatan atau kekatifan siswa serta motivasi siswa yang belajar dengan menggunakan media *quizizz* ini. Hal ini juga merupakan salah satu bentuk evaluasi yang dilakukan oleh tim terhadap pelaksanaan PKM.

Setelah kegiatan sosialisasi melalui serangkaian kegiatan penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* di SMP Tonjong, sejumlah hasil positif dan temuan penting dapat diidentifikasi. Pertama-tama, evaluasi pemahaman guru menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam literasi digital mereka, dengan mayoritas guru memperoleh pemahaman yang lebih baik terkait penggunaan *Quizizz* dalam konteks pembelajaran.

Forum evaluasi bersama guru juga memberikan wawasan berharga mengenai tantangan dan strategi yang berhasil diimplementasikan, mengindikasikan adanya semangat kolaboratif yang kuat di antara para pendidik.

Pelaksanaan Sosialisasi media pembelajaran dengan sasaran guru mengungkapkan peningkatan tingkat keterlibatan dan motivasi belajar siswa seiring penggunaan *Quizizz*. Hasil kuis secara berkala mencerminkan pemahaman siswa yang lebih baik terhadap materi pelajaran, menegaskan efektivitas *Quizizz* dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Survei kepuasan menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan *Quizizz*, mencerminkan penerimaan yang baik terhadap inovasi ini di lingkungan pembelajaran. Dalam aspek teknis, implementasi *Quizizz* di SMP Tonjong berjalan lancar, dengan sebagian besar guru berhasil mengintegrasikan platform ini ke dalam kurikulum pembelajaran mereka.

Monitoring langsung terhadap sesi pembelajaran mengindikasikan interaksi siswa yang lebih aktif dan respons guru yang positif terhadap adopsi teknologi ini. Meskipun demikian, beberapa tantangan teknis dan logistik mungkin muncul, dan evaluasi ini memberikan panduan berharga untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Secara keseluruhan, kegiatan penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* di SMP Tonjong dapat disimpulkan sebagai langkah yang berhasil dan memberikan dampak positif pada literasi digital guru, motivasi belajar siswa, dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi ini bukan hanya menjadi refleksi terhadap keberhasilan, tetapi juga menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dan peningkatan berkelanjutan dalam menghadirkan teknologi pembelajaran modern di lingkungan pendidikan SMP Tonjong.

### **Kesimpulan**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan oleh tim dosen Pendidikan Ekonomi UNPAM telah berjalan dengan lancar. Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMP Tonjong Tajur Halang Kab. Bogor, yang beralamat di Jl. Raya Tonjong - Bojonggede, Tonjong, Kec. Tajurhalang, Kab. Bogor, Jawa Barat, dengan kode pos 16320. PKM tersebut dilaksanakan dalam kurun waktu 3 hari yakni pada hari Kamis-Sabtu, tanggal 23-25 November Tahun 2023.

Kegiatan PKM dalam bentuk sosialisasi penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* di SMP Tonjong membawa dampak positif yang nyata dalam mengubah dinamika pembelajaran di sekolah tersebut. Evaluasi hasil menunjukkan bahwa program ini sukses meningkatkan literasi digital guru, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif. Guru-guru di SMP Tonjong menunjukkan respons positif terhadap pelatihan dan pelaksanaan *Quizizz* dalam kelas-kelas mereka, dengan sebagian besar berhasil mengintegrasikan platform ini ke dalam pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan pengabdian ini tidak hanya mencapai tujuannya dalam meningkatkan

pembelajaran dengan *Quizizz*, tetapi juga membuka pintu untuk terus berinovasi dalam memperkaya metode pembelajaran di sekolah ini.

### **Daftar Pustaka**

- Anggia, S. P., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media *Game* Digital Edukatif. *Jurnal LingTera*, 1(2), 123–135.
- Dian Ayu Afiani, K., & Nanda Faradita, M. (2020). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Masa Pandemi Covid-19. *Proceedings Pendidikan Era Supersmart Society 5.0*, 209–218.
- Hapsari, A. E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa. *Scholaria*, 7(1), 1–9.
- Iga Luhsasi, D., & Lita Permatasari, C. (2020). *Trade Game* Akuntansi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 51–59.
- Sitorus, D. S., Siswandari, & Kristiani. (2019). The Effectiveness of Accounting E-Module Integrated with Character Value to Improve Students' Learning Outcomes and Honesty. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(1), 120–129.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. CV. Pustaka Abadi.