

Implementasi Program Quiz Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Akademik Siswa di SMP Fajrul Islam Pamijahan

Agustra Kenaditor Daeli¹, Christian Denielson T², Deyin Febri Setya Budi³, Fawwaz Nur Khoolish H⁴, Galih Pringgo Kusuma⁵, Muhammad Adri Maulana⁶, Randi Ahmat Fauzi⁷, Vicky Johannes Sianturi⁸, Wahyudin⁹, Yoga Nugraha¹⁰, Nardiono¹¹

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹agustradaely@gmail.com*, ²christiandanielson23@gmail.com, ³deyinfebrisetyabudi@gmail.com, ⁴fawwaznkh@gmail.com, ⁵galihpringgo21@gmail.com, ⁶adrimaulana5364@gmail.com, ⁷randiahmadfauzi354@gmail.com, ⁸sianturijohannesvicky@gmail.com, ⁹Wahyujr264@gmail.com, ¹⁰yoga36900@gmail.com, ¹¹dosen00834@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak-Pemanfaatan teknologi digital dalam proses evaluasi pembelajaran menjadi salah satu inovasi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era modern. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mengimplementasikan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif bagi siswa SMP Fajrul Islam Pamijahan, Bogor. Metode pelaksanaan meliputi tahap analisis kebutuhan, persiapan materi, sosialisasi penggunaan aplikasi, pelaksanaan kuis digital, serta evaluasi kegiatan. Peserta kegiatan berjumlah 32 siswa kelas IX. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, antusiasme siswa, serta kemampuan penggunaan teknologi digital dalam proses evaluasi akademik. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat dan kestabilan jaringan internet, kegiatan tetap berjalan dengan baik melalui pendampingan langsung dari tim pelaksana. Implementasi Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dibandingkan metode konvensional.

Kata Kunci: Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Pengabdian kepada Masyarakat, Teknologi Pendidikan

Abstract-The integration of digital technology into learning evaluation has become an essential innovation to improve educational quality. This community service program aimed to implement Quizizz as an interactive evaluation tool for students at SMP Fajrul Islam Pamijahan, Bogor. The implementation stages included needs analysis, preparation, socialization, digital quiz practice, and evaluation. The participants consisted of 32 ninth-grade students. The results indicated increased student motivation, enthusiasm, and digital literacy skills in academic evaluation. Although several challenges were encountered, such as unstable internet connectivity and limited devices, the program was successfully conducted through direct assistance. The use of Quizizz proved effective in creating a more engaging and interactive evaluation environment compared to conventional methods.

Keywords: Quizizz, Learning Evaluation, Community Service, Educational Technology

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam metode evaluasi pembelajaran. Evaluasi yang masih dilakukan secara konvensional sering kali kurang mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena bersifat monoton dan kurang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berbasis teknologi yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan motivasi siswa.

SMP Fajrul Islam Pamijahan merupakan salah satu sekolah yang masih menerapkan metode evaluasi tertulis secara manual. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang rendah saat mengikuti evaluasi pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa implementasi aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi berbasis digital.

Aplikasi Quizizz menawarkan sistem kuis berbasis permainan yang dilengkapi dengan fitur skor, peringkat, dan tampilan visual interaktif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat merasakan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan serta meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi terhadap proses evaluasi pembelajaran di SMP Fajrul Islam Pamijahan. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode evaluasi masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal sehingga diperlukan inovasi berbasis aplikasi pembelajaran interaktif.

2.2 Persiapan dan Sosialisasi

Tim PKM melakukan koordinasi dengan pihak sekolah serta menyiapkan materi pelatihan terkait penggunaan aplikasi Quizizz. Pada tahap ini siswa diberikan pengenalan mengenai konsep kuis digital serta langkah-langkah mengakses aplikasi melalui perangkat smartphone maupun laptop.

2.3 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 25 November 2025 dengan peserta sebanyak 32 siswa kelas IX. Pelaksanaan kegiatan meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, sesi tanya jawab, serta praktik kuis interaktif secara langsung menggunakan Quizizz.

2.4 Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung dan pengumpulan umpan balik dari siswa serta guru pendamping. Tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM menunjukkan hasil yang positif terhadap proses evaluasi pembelajaran di SMP Fajrul Islam Pamijahan. Siswa terlihat lebih aktif dan antusias ketika mengikuti kuis digital dibandingkan metode evaluasi konvensional. Fitur skor dan peringkat pada aplikasi Quizizz mampu menumbuhkan persaingan yang sehat sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Selain itu, penggunaan Quizizz membantu meningkatkan literasi digital siswa. Mereka menjadi lebih terbiasa menggunakan perangkat teknologi sebagai media pembelajaran dan evaluasi akademik. Dari sisi guru, metode ini memberikan alternatif evaluasi yang lebih efisien karena hasil kuis dapat dilihat secara langsung tanpa proses koreksi manual.



Gambar 2. Sesi Praktek Kuis

Beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan antara lain keterbatasan jaringan internet dan perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat digital. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan langsung oleh tim pelaksana sehingga seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik.



Gambar 3. Pemberian Hadiah Kepada Pemenang Kuis



Gambar 4. Foto Bersama Siswa Dan Kepala Sekolah SMP Fajrul Islam

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui implementasi aplikasi Quizizz di SMP Fajrul Islam Pamijahan menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan kuis digital berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, serta keterlibatan siswa dalam mengikuti evaluasi akademik. Fitur interaktif seperti skor, peringkat, dan umpan balik langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode evaluasi konvensional, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam memahami materi pelajaran.

Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital siswa dan memberikan alternatif metode evaluasi yang lebih efisien bagi guru. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan jaringan internet dan perangkat, kegiatan tetap berjalan efektif melalui pendampingan langsung oleh tim pelaksana. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan dan berpotensi untuk diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini merupakan salah satu bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang wajib dilaksanakan oleh civitas academica. Kegiatan ini tidak hanya memerlukan kemampuan akademik, tetapi juga dukungan, koordinasi, serta kerja sama dari berbagai pihak. Melalui kegiatan ini, tim pelaksana berupaya memberikan kontribusi nyata dalam penerapan teknologi digital melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif di SMP Fajrul Islam Pamijahan.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang (PKM UNPAM) yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing PKM atas arahan dan bimbingannya, serta kepada pihak SMP Fajrul

Islam Pamijahan yang telah memberikan izin dan kesempatan sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik. Tidak lupa, apresiasi diberikan kepada seluruh siswa peserta kegiatan yang telah berpartisipasi aktif sehingga program pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat yang positif.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yan Mitha Djaksana, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pamulang yang telah memberikan arahan dan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan PKM ini.
2. Ahmad Musyafa, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika yang selalu memfasilitasi dan mendorong terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
3. Raditia Vindua S.Si, M.Kom., selaku Dosen Kemahasiswaan Universitas Pamulang atas bantuan administratif serta legalitas kegiatan yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan lancar.
4. Nasirudin S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Fajrul Islam serta Dewan Guru yang telah memberikan izin, dukungan, dan kesempatan sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan lancar.
5. Nardiono, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing PKM yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan kegiatan.

Semoga seluruh dukungan dan kerja sama yang telah diberikan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak serta menjadi motivasi untuk terus berkontribusi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di masa mendatang. Amin.

REFERENCES

- Aditiyawardman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). *Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran.* Jurnal Penelitian, 7(1), 24–36.
- Ardianti, Y. (2025). *Pengembangan Assessment Quiz Berbasis Quizizz Materi Sinonim dan Antonim pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 3 Pulosari.* Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 4(1), 109–125.
- Farhan, M. (2024). *Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Kuis Berbasis Game.* Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia, 7(4), 100–110.
- Hanifah, K. (2023). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa.* TSAQOFAH: Jurnal Penelitian Guru Indonesia, 4(2), 804–816.
- Indriani, P., Zuhria, A. F., Hidayat, G. F., Jaja, & Kurnia, M. D. (2025). *Wordwall Educational Games-Based Digital Assessment Development: An Innovative Approach to Indonesian Language Learning in Junior High Schools.* Jurnal Kependidikan, 11(3), 1107–1117.
- Meriyanti Sari, T. M. M., & Kurnisar, K. (2024). *Penggunaan media Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di Kelas XIIPS 3 SMA Negeri 3 Palembang.* ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 4(2), 321–327.
- Okafor, J. O. (2025). *The role of digital tools in assessment and their impact on educational practices.* Indonesian Journal of Innovative Teaching and Learning, 2(1), 58–71.
- Rahmawati, D., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyan, S. (2022). *Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.* Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD, 2(1), 55–66.