

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

## Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Matematika Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Pangkep

Husnaeni<sup>1</sup>, Jalil<sup>2</sup>, Ranak Lince<sup>3</sup>, Abd. Rahman Rahim<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Universitas Terbuka

Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan 15437,  
Banten – Indonesia

Korespondensi: [husnaeni@ecampus.ut.ac.id](mailto:husnaeni@ecampus.ut.ac.id)

Received: 16 January 2026: Accepted: 20 January 2026

### ABSTRAK

*Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di Kabupaten Pangkep Provinsi Sulawesi Selatan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk: (1) meningkatkan pengetahuan guru SD dalam mengelola pembelajaran matematika yang menyenangkan di kelasnya melalui aplikasi quizizz; (2) meningkatkan kesadaran dan pengetahuan guru SD dalam menerapkan pembelajaran matematika melalui aplikasi quizizz; (3) meningkatkan wawasan, kemampuan, dan keterampilan guru SD dalam memanfaatkan aplikasi quizizz; dan (4) meningkatkan minat siswa SD dalam pembelajaran matematika melalui aplikasi quizizz. Permasalahan mitra adalah: (1) kurangnya pengetahuan guru SD dalam pengembangan pembelajaran matematika yang menyenangkan; (2) Aplikasi quizizz sebagai perangkat lunak belum banyak digunakan di kalangan guru SD; (3) perlunya guru SD mempersiapkan diri dalam pengembangan pembelajaran matematika yang menyenangkan dengan menggunakan aplikasi quizizz, dan (4) masih banyak guru SD memberikan pembelajaran matematika di SD secara manual. Metode yang digunakan adalah penyuluhan dan pengajaran, demonstrasi, dan pelatihan. Tujuan PkM ini adalah: (1) menambah pengetahuan guru SD dalam pengembangan pembelajaran matematika melalui aplikasi quizizz; (2) meningkatnya kesadaran dan pemahaman guru SD tentang pentingnya pembelajaran matematika yang menyenangkan melalui aplikasi quizizz; (3) meningkatnya wawasan, kemampuan, dan keterampilan guru SD dalam memanfaatkan aplikasi quizizz; dan (4) mengurangi jumlah guru SD melakukan pembelajaran matematika secara manual. Luaran hasil PkM ini berupa: laporan akhir PkM, prosiding Senmaster, dan artikel PkM.*

**Kata kunci:** aplikasi quizizz, matematika, pemanfaatan, pembelajaran

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

## A. PENDAHULUAN

Data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Pangkep, bahwa Jumlah Sekolah Dasar ada 299 yang tersebar di 9 kecamatan di daratan (BPS, 2025). Guru SD yang bertugas di Kabupaten Pangkep terutama di daratan pada umumnya mempunyai permasalahan yang sama yakni minimnya inovasi pengembangan pembelajaran matematika di SD. Para guru menyajikan materi matematika berdasarkan buku paket yang digunakan di SD. Selain itu, guru SD selalu dihadapkan dengan semakin pesatnya perkembangan kemajuan teknologi via internet yang menawarkan berbagai aplikasi yang dapat membantu pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa SD. Pengembangan pembelajaran matematika melalui aplikasi *quizizz* dan penerapannya di SD membutuhkan pelatihan atau pendampingan. Oleh karena itu, guru-guru SD yang terhimpun dalam kelompok kerja guru (KKG) perlu diberikan pelatihan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan teknik penggunaan aplikasi *quizizz* di SD sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya.

Lokasi pelaksanaan PkM skema dosen UT-Makassar di kabupaten Pangkep berlokasi di Desa Talaka Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep yang bertempat di House of Tala yang dapat ditempuh perjalanan darat selama 80 menit dari kantor UT-Makassar. Jarak tempuh tersebut dapat memudahkan Tim PkM Dosen UT melakukan pelatihan secara berkelanjutan ke lokasi PkM yang pelaksanaannya diadakan pada hari Sabtu tanggal 10 Mei 2025.

Aspek pengetahuan dan keterampilan guru Sekolah Dasar (SD) dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi siswa SD memerlukan perhatian serius. Guru SD sebagai pendidik di kelas mestinya memiliki kemampuan pengembangan pembelajaran yang menyenangkan terutama pada mata pelajaran matematika yang dikenal sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian siswa. Untuk meningkatkan minat siswa SD pada mata pelajaran matematika perlu menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa SD. Namun ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan oleh guru SD, antara lain: perlunya ketepatan pemberian pembelajaran yang menyenangkan pada bidang studi matematika melalui penggunaan media yang tepat dan tentunya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Di era perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak bermunculan beragam jenis media yang dibuat dan dikemas menarik agar siswa SD lebih termotivasi dan lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran. Salahsatu media pembelajaran yang banyak digunakan karena memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama dan menciptakan antusiasme yang tinggi kepada siswa adalah permainan (*Ulhusna, Mishbah, et al, 2021*). Permainan (*games*) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (*Sadiman, et al, 2010*). Setidaknya pengaplikasian permainan dalam kegiatan pembelajaran akan menumbuhkan ketertarikan, minat serta memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga siswa tidak akan merasa terbebani terhadap materi yang diajarkan. Hal ini juga diperkuat hasil penelitian bahwa *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020).

Dengan semakin pesatnya perkembangan dan ketergantungan pada teknologi, menjadikan guru memudahkan dalam penentuan media pembelajaran yang digunakan. Hal yang terpenting adalah kemauan guru itu sendiri untuk bisa mempelajari berbagai macam media pembelajaran yang tersedia. Banyak sekali *platform* yang menyediakan fasilitas untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik. *Quizizz* merupakan salahsatu dari berbagai *platform* yang menyediakan layanan permainan berupa kuis yang dikemas secara interaktif dan menarik. *Quizizz* adalah media digital berbentuk game latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik/pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Bahkan bisa menambah minat dan semangat belajar peserta didik akan materi tertentu ketika memanfaatkan media pembelajaran digital ini (*Ulhusna, Mishbah , et al, 2021*). *Quizizz* mempunyai banyak layanan yang akan mendukung proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif diantaranya: pilihan ganda, essay, susun ulang, menjodohkan, rekam suara, rekam video, seret dan lepas, *dropdown*, upload gambar, dan lain sebagainya. Akan panjang jika dibahas satu persatu untuk setiap layanan yang diberikan.

## B. METODE

Kegiatan program PkM melalui pelatihan, konsultasi, dan pendampingan anggota PKG/guru SD yang berlangsung selama dua kali pertemuan, rincian kegiatan PkM sebagai berikut:

### a) PELAKSANAAN KEGIATAN

Ada beberapa tahap yang dilakukan pada pelatihan dan pendampingan, yaitu:

#### 1. Pengidentifikasi Kebutuhan Mitra

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, urutannya sebagai berikut.

- mengidentifikasi permasalahan guru SD di Kabupaten Pangkep
- mempresentasikan program dihadapan Koordinator Pengawas Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, kepala SD, serta anggota PKG sebagai calon peserta pelatihan

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

- menandatangani kesediaan mitra oleh Koordinator Pengawas Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pangkep

## 2. Penyusunan Materi Pelatihan

Materi pelatihan yang disusun adalah materi pelatihan yang berisi tentang:

- Hand out penggunaan aplikasi *quizizz*
- Metode pelatihan penggunaan aplikasi *quizizz*
- Praktek penggunaan aplikasi *quizizz*

## 3. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang akan disusun adalah instrumen untuk kegiatan:

- Konsultasi atau konsolidasi program dan Pendampingan
- Monitoring dan Evaluasi (monev)

Instrumen akan digunakan pada saat tim melakukan kegiatan konsultasi atau konsolidasi program, pendampingan dan kegiatan monitoring dan evaluasi (monev). Tujuannya adalah agar pelaksanaan program dapat termonitor dan terdokumentasi dengan baik.

## 4. Pelaksanaan Pelatihan

- Pelatihan dilaksanakan di House of Tala di Kabupaten Pangkep pada tanggal 10 Mei 2025
- Peserta diberikan kit pelatihan berupa: hand out pelatihan, buku catatan dan pulpen.
- Pemateri utama adalah Tim PkM skema Dosen UT-Makassar masa 2025.
- Metode pelatihan menggunakan metode ceramah atau presentasi, tanya-jawab, praktek, dan simulai.

## 5. Konsultasi dan Pendampingan

Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada anggota PKG/guru SD untuk memiliki pengetahuan tentang cara penggunaan aplikasi *quizizz*.

## 6. Monitoring dan Evaluasi (Monev)

Monitoring dilakukan untuk melihat progress dari hasil pelatihan, dan evaluasi dilakukan untuk melihat kebermanfaatan dari program pelatihan PkM kepada anggota PKG/guru SD yang telah mengikuti pelatihan aplikasi *quizizz* pada tanggal 23 Oktober 2025 di SDN 12 Biraeng Kecamatan Minasate'ne Kabupaten Pangkep.

## 7. Penyusunan Laporan Kegiatan

Luaran dari kegiatan PkM ini adalah laporan kegiatan, mungkin tidak berhenti pada laporan kegiatan saja tetapi akan dibuat artikel untuk jurnal PkM, serta dapat dipresentasikan pada seminar Nasional hasil PkM. Bahkan kegiatan ini akan dijadikan suatu bahan untuk membuat suatu penelitian.

## **b) PELAKSANAAN PELATIHAN**

- Peserta pelatihan diberikan kit yang berisi: hand out pelatihan, pulpen, dan buku catatan.
- Kegiatan pertama, pengantar oleh Ketua Tim PkM, kemudian Koordinator Pengawas Dinas Pendidikan Kabupaten Pangkep yang dilanjutkan dengan pembukaan pelatihan.
- Kegiatan kedua, presentasi tim PkM skema Dosen tentang penggunaan aplikasi *quizizz* yang dilanjutkan dengan tanya-jawab.
- Kegiatan ketiga, peserta berlatih menggunakan aplikasi *quizizz* dengan menggunakan Laptop atau Smartphone yang telah dibawa oleh masing-masing peserta pelatihan PkM.
- Presentasi dengan melakukan simulasi yang dilakukan oleh beberapa peserta PkM.
- Kegiatan keempat, pelaksanaan evaluasi secara keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program PkM. Evaluasi kegiatan dilaksanakan pada awal kegiatan, saat pelatihan, dan setelah pelatihan.

## **1. Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz**

Media pembelajaran aplikasi *Quizizz* sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi *Quizizz*. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak disisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi *Quizizz*, melalui webnya, yaitu [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) seperti tersedia di playstore atau laman internet lainnya.

Bagi yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi *Quizizz*, diharuskan mendaftar terlebih dahulu untuk mendapatkan akun agar mempermudah akses terhadap aplikasi *Quizizz*. Adapun caranya yaitu, dengan klik tulisan *sign up* yang tertera, kemudian melengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran, agar menandakan bahwa itu adalah Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi *Quizizz*, yakni dengan cara, klik tulisan *log in* didalam aplikasi *Quizizz*, lalu mengisikan ketentuan akun, yaitu email dan *password* yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya.

Ketika sudah masuk kedalam *web* dan tentu sudah terdaftar sebagai akun dari aplikasi *Quizizz*, kita akan dihadapkan dengan pemandangan pada *library*, yang mana terdapat koleksi media kuis, yang telah di suguhkan oleh Sang Pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Selain itu, kita bisa dengan leluasa memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi *Quizizz*, sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengoperasikan aplikasi *Quizizz*. Dari namanya yang diawali dengan kata Quiz, tentu terdapat berbagai macam variasi kuis yang disuguhkan.

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemilik akun, *Quizizz* memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskan melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan *create my quiz*. Menurut Salsabila et al, (2020), berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi *Quizizz*:

1. Buka *web*, ketik ***Quizizz***
2. Bila belum memiliki akun, klik *sign up*
3. Isi segala ketentuan pendaftaran akun
4. Masuk ke aplikasi *Quizizz*, klik *log in*
5. Isi dengan email dan *password* yang digunakan ketika mendaftar akun
6. Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik *create my quiz*

## 2. Langkah-langkah pengoperasian dari aplikasi *Quizizz*:

1. Masuk ke [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)
2. Klik tulisan *log in*
3. Kemudian, klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar
4. Masukkan identitas diri, berupa *username*, email, dan *password*
5. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*
6. Muncul tampilan *Lets Create a Quiz*
7. Masukkan nama kuis, contoh: Matematika
8. Kemudian klik *save*
9. Muncul tampilan Selanjutnya, klik *create new question*
10. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Write Question Here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice*/pilihan ganda) pada kolom "*Answer option 1*, *answer option 2*, dan seterusnya"
11. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
12. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
13. Klik *save*
14. Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*"
15. Kemudian, akan muncul tampilan *quiz detail* (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik *save details*
16. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak digunakan sekarang.
17. Masukkan *deadline* atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Procced*"
18. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

19. Kemudian membuka Link <http://quizizz.com/admin/>

Demikian langkah-langkah pengoperasian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru SD melalui computer yang terhubung dengan internet. Sedangkan untuk penggunaan aplikasi Quizizz tanpa menggunakan computer tetapi hanya menggunakan kertas dan alat tulis menulis tutorialnya dapat diakses pada Link: [https://www.youtube.com/watch?v=4M05T4Q\\_aIQ](https://www.youtube.com/watch?v=4M05T4Q_aIQ) dengan langkah-langkah: paper mode quizizz, mode kertas quizizz, tutorial mode kertas quizizz, tutorial quizizz paper mode, quizizz offline, kuis interaktif offline, quizizz, paper mode, dan mode kertas.

### 3. Contoh Penggunaan Quizizz pada Pembelajaran Matematika SD

#### Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat menyelesaikan soal penjumlahan bilangan bulat (positif + positif, positif + negatif, negatif + positif, dan negatif + negatif) secara akurat dan cepat melalui media kuis yang interaktif.

#### Persiapan Guru (Membuat Kuis di Quizizz)

Sebelum memulai di kelas, guru perlu menyiapkan kuisnya terlebih dahulu.

1. Masuk ke Akun: Buka situs quizizz.com dan masuk ke akun guru Anda.
2. Buat Kuis Baru: Klik "Buat" (Create) lalu pilih "Kuis" (Quiz).
3. Beri Judul: Beri nama kuis Anda, misalnya: "Petualangan Bilangan Bulat: Penjumlahan" dan pilih mata pelajaran "Matematika".
4. Buat Pertanyaan: Ini adalah bagian terpenting. Gunakan berbagai tipe soal yang relevan untuk penjumlahan bilangan bulat.

#### Ide Tipe Soal (Penjumlahan Bilangan Bulat)

Anda bisa mencampurkan berbagai tipe soal ini agar kuis tidak monoton:

##### Tipe 1: Pilihan Ganda (Dasar)

Gunakan untuk menguji pemahaman konsep dasar.

- Soal:  $5 + (-3) = \dots$ 
  - (A) 8
  - (B) 2
  - (C) -2
  - (D) -8

#### Ide Tipe Soal (Penjumlahan Bilangan Bulat)

##### Tipe 2: Pilihan Ganda dengan Gambar (Visualisasi)

Ini adalah metode **terbaik** untuk SD karena membantu visualisasi.

1. Buat gambar garis bilangan sederhana (bisa di Canva atau Powerpoint) yang menunjukkan sebuah operasi.
2. Upload gambar tersebut ke soal Wayground.



# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

- **Soal:** "Perhatikan gambar garis bilangan di bawah ini! Operasi penjumlahan yang sesuai dengan gambar adalah..."
  - [Gambar: Panah dari 0 ke -3, dilanjutkan panah ke kanan 5 langkah, berhenti di 2]
  - (A)  $3 + 5 = 8$
  - (B)  $-3 + (-5) = -8$
  - (C)  $-3 + 5 = 2$
  - (D)  $3 + (-5) = -2$

## Ide Tipe Soal (Penjumlahan Bilangan Bulat)

### Tipe 3: Isian Singkat (Fill-in-the-Blank)

Gunakan untuk menguji kecepatan dan ketepatan hitungan.

- **Soal:**  $8 + (-12) = [ \dots\dots\dots ]$ 
  - (Siswa harus mengetik jawaban: -4)
- **Soal:** Suhu pagi hari adalah  $-5^{\circ}\text{C}$ . Pada siang hari, suhu naik  $10^{\circ}\text{C}$ . Berapa suhu siang hari?  $[ \dots ]^{\circ}\text{C}$ 
  - (Siswa harus mengetik jawaban: 5)

### Tipe 4: Benar/Salah (True/False)

Gunakan untuk mengecek atau menguji pemahaman sifat-sifat.

- **Soal:** "Hasil dari  $-7 + 3$  adalah bilangan positif."
  - (A) Benar
  - (B) Salah
  - (Jawaban: Salah, karena hasilnya -4)

## Pelaksanaan di Kelas (Mode Permainan)

### Mode 1: Kuis Langsung (Live Quiz - Paling Seru)

Ini adalah mode kompetisi *real-time*.

1. **Mulai Kuis:** Guru membuka kuis yang sudah dibuat dan memilih mode "Mainkan Kuis Langsung" (Play Live Quiz) lalu pilih mode "Klasik".
2. **Bagikan Kode:** Wayground akan menampilkan sebuah kode permainan (game code) di layar/proyektor.
3. **Siswa Bergabung:** Siswa membuka aplikasi Wayground di HP (jika diizinkan) atau *browser* di Chromebook/laptop/komputer sekolah. Mereka memasukkan kode permainan dan nama mereka.
4. **Mulai Bermain:** Guru menekan "Mulai" (Start).
5. **Proses:**
  - Setiap siswa mengerjakan soal di perangkat mereka masing-masing dengan kecepatan mereka sendiri.
  - Setelah menjawab, Wayground akan langsung memberi tahu apakah jawaban itu **Benar** atau **Salah**.



# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

- Siswa akan mendapatkan "Power-ups" (kekuatan super) dan melihat "Meme" lucu yang membuat prosesnya menyenangkan.
- 6. **Papan Peringkat:** Guru menampilkan Papan Peringkat (Leaderboard) utama di proyektor. Siswa akan berlomba-lomba untuk menjadi nomor satu. Ini sangat memotivasi.

## Pelaksanaan di Kelas (Mode Permainan)

### Mode 2: Mode PR (Homework)

Ini digunakan untuk latihan mandiri di rumah atau di sekolah.

1. **Tetapkan sebagai PR:** Guru memilih mode "Jadikan PR" (Assign Homework) dan mengatur tenggat waktu.
2. **Bagikan Tautan:** Guru membagikan tautan kuis (misalnya melalui Google Classroom atau grup WhatsApp).
3. **Siswa Mengerjakan:** Siswa bisa mengerjakan kuis kapan saja sebelum tenggat waktu.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pelatihan

Pelatihan PkM ini dilakukan dengan menggunakan metode: ceramah atau presentasi, tanya-jawab, praktek, dan simulai. Pada awal kegiatan pelaksanaan diberikan penjelasan tentang cara mengakses aplikasi [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com). Pada saat mengikuti pelatihan masih banyak peserta yang belum pernah mengakses aplikasi tersebut, sehingga diperlukan pembimbingan yang langsung menggunakan laptop yang mereka bawa masing-masing. Penggunaan aplikasi quizizz ini merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa. Hal ini didukung hasil penelitian Salsabila, et al. (2020), bahwa quizizz sebagai media pembelajaran, sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada kegiatan PkM ini, peserta diminta mengerjakan soal matematika yang telah dibuat oleh pemateri dan mereka berlomba menyelesaikannya melalui aplikasi quizizz. Keseruan peserta dalam menyelesaikan soal matematika dalam bentuk game pada aplikasi quizizz menunjukkan minat yang sangat besar dalam menerapkan pembelajaran matematika di SD tempat tugasnya masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang selama ini diterapkan pada siswanya sangat monoton dapat merubah suasana pembelajaran yang sangat seru dan menyenangkan melalui pembelajaran matematika pada aplikasi quizizz. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas yang telah dibuat, membuat latihan soal menjadi interaktif dan menyenangkan (Zhao F., 2019). Quizizz itu jika digambarkan berupa sebuah web tool yang digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif untuk dalam pembelajaran di kelas.

Hasil pelatihan melalui aplikasi quizizz diharapkan dapat merubah image dari siswa SD, dari pembelajaran yang kurang diminati menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

Dengan menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SD. Berdasarkan kondisi hasil pelatihan pada penggunaan aplikasi quizizz, ini sejalan yang disampaikan hasil penelitian Indriani, A. et al. (2024), bahwa penggunaan quizizz memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan berbagai aspek yang membentuk resiliensi siswa, seperti motivasi dan keterlibatan, minat belajar, hasil belajar, kemampuan memecahkan masalah, kemandirian belajar, dan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini secara tidak langsung dapat memengaruhi resiliensi diri dalam menghadapi tantangan matematika. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap resiliensi diri pada pembelajaran matematika.

## D. KESIMPULAN DAN SARAN

- ✓ Aplikasi Quizizz efektif untuk mendukung pembelajaran matematika di SD.
- ✓ Membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang menarik dan interaktif.
- ✓ Perlu integrasi rutin antara pembelajaran konvensional dan penggunaan aplikasi untuk hasil maksimal.
- ✓ Sebagai saran dari kegiatan PkM ini adalah agar guru dapat menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran matematika yang dapat menghapus kebosanan siswa SD.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistika Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. (2018). Jumlah Sekolah Menurut Kecamatan di Kabupaten Pangkep. <https://pangkepkab.bps.go.id>
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>.
- Indriani, Astri., et al. (2024). Literatur Review: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Resiliensi Diri pada Pembelajaran Matematika. Universitas Muhammadiyah Enrekang, Sulawesi Selatan, Indonesia.
- Lestari, Diah. (2022). Pemanfaatan Quizizz Untuk PTM Pada Mata Pelajaran Matematika. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, Vol. 2 No. 1 Maret 2022.
- Mishbah Ulhusna, Syelfia Dewimarni, and Lili Rismaini, "Sosialisasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis digital Pada Masa Pandemi" Volume 1, No.2 (2021), <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2940882&val=26018&title=Sosialisasi%20Quizizz%20sebagai%20Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20Digital%20pada%20Masa%20Pandemi>.

# Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 7, No. 2, Juni 2026

Noor, S. *Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin*. Jurnal Pendidikan Hayati 6.1 (2020): 1-7.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*, Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.

Salsabila, et al. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. Volume 4 Nomor 2 Desember 2020.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.