



Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Kegiatan PLP

Ernawati Jais^{1*}, Intan Nur Fatimah¹, Dina Silvana Risky¹, Febyola¹, Hamrina Tullah¹, Nur Aulia¹

¹ Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Dayanu Ikhsanuddin, Baubau, Sulawesi Tenggara, Indonesia

e-mail: *ernawatijais@unidayan.ac.id

* Corresponding Author

INFORMASI ARTIKEL

Online ISSN : 2988-2915

Print ISSN : 2988-3695

Article history

Received : 1 Desember 2025

Revised : 30 Desember 2025

Accepted : 30 Desember 2025

Kata kunci: Quizizz, evaluasi pembelajaran, pembelajaran matematika, PLP, SMA

Keywords: *Quizizz, learning evaluations, mathematics learning, PLP, senior high school*

PENERBIT

Universitas Dayanu Ikhsanuddin.

Jalan Dayanu Ikhsanuddin No. 124,

Kode Pos 93721 Baubau,

Sulawesi Tenggara, Indonesia.

Email: journal.kambampu@gmail.com

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



ABSTRAK

Evaluasi pembelajaran matematika di sekolah menengah atas masih sering dilakukan secara konvensional, sehingga kurang menarik bagi siswa. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika pada kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP). Kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Dayanu Ikhsanuddin dengan melibatkan siswa kelas XI sebagai subjek kegiatan. Metode pelaksanaan meliputi tahap perencanaan, penyusunan instrumen evaluasi berbasis Quizizz, pelaksanaan evaluasi pembelajaran, serta evaluasi hasil kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa serta, mempermudah guru dan mahasiswa PLP dalam memperoleh hasil evaluasi secara cepat dan efisien.

Mathematics learning evaluation in high schools is still often conducted conventionally, making it less engaging for students. This Community Service activity aims to implement the Quizizz application as a medium for evaluating mathematics learning during the School Environment Introduction (PLP) activities. This activity was carried out by students of the Mathematics Education Study Program Dayanu Ikhsanuddin University, involving 11th-grade students as the subjects of the activity. The implementation method includes the planning stage, preparation of Quizizz-based evaluation instruments, execution of the learning evaluation, and evaluation of the activity results. The results of the activity show that the use of the Quizizz application can increase students' enthusiasm and activeness, as well as facilitate teachers and PLP students in obtaining evaluation results quickly and efficiently.

Cara mengutip: Jais, E., Fatimah, I.N., Risky, D.S., Febyola, F., Tullah, H., & Aulia, N. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Kegiatan PLP. *Kamba Mpu: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 38-40, <https://doi.org/10.55340/kambampu.v3i2.2026>

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran matematika yang berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Melalui evaluasi pembelajaran, guru dapat mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran serta memperoleh gambaran mengenai efektivitas pembelajaran yang telah diterapkan.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 2 Baubau, evaluasi pembelajaran matematika masih banyak dilakukan secara konvensional, seperti tes tertulis berbasis kertas. Pola evaluasi tersebut cenderung

menimbulkan kejenuhan sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan evaluasi.

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang untuk menghadirkan inovasi pembelajaran. Salah satu media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan penyajian soal secara interaktif, disertai dengan umpan balik dan hasil evaluasi yang dapat diperoleh secara langsung.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan minat belajar siswa. Selain itu, aplikasi

ini juga membantu guru dalam mengelola dan menganalisis hasil evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa PLP Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Dayanu Ikhsanuddin memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika di kelas XI SMA Negeri 2 Baubau. Kegiatan ini bertujuan untuk menerapkan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika dalam kegiatan PLP.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang di gunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini Adalah metode deskriptif aplikasi, yaitu penerapan secara langsung aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika dalam kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP).

Kegiatan dilaksanakan di salah satu SMA tempat pelaksanaan PLP dengan subjek kegiatan berupa kelas XI. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada semester genap tahun ajaran berjalan. Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

Pada tahapan perencanaan, mahasiswa PLP melakukan koordinasi dengan guru mata Pelajaran matematika terkait materi dan kompetensi dasar yang akan dievaluasi, selanjutnya, mahasiswa Menyusun instrumen evaluasi berupa soal-soal matematika yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas XI dan menginput soal tersebut ke dalam aplikasi Quizizz.

Pada tahapan pelaksanaan, siswa mengerjakan soal evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz melalui perangkat masing-masing dengan pendampingan mahasiswa PLP dan guru mata Pelajaran. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil evaluasi Pembelajaran yang diperoleh dari laporan evaluasi Quizizz serta melakukan observasi terhadap kreatif dan respons siswa terhadap keaktifan dan respons siswa selama kegiatan berlangsung.

SOLUSI/TEKNOLOGI

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini Adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika. Aplikasi Quizizz dipilih karena memiliki fitur kuis kreatif, pengaturan waktu pengerjaan, serta penyajian hasil evaluasi secara otomatis yang memudahkan guru dan mahasiswa PLP dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, mahasiswa PLP Menyusun dan menginput soal evaluasi ke dalam aplikasi Quizizz. Pada tahap pelaksanaan, siswa mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran matematika secara daring dengan bimbingan

mahasiswa PLP. Selanjutnya, pada tahap evaluasi, mahasiswa PLP menganalisis hasil evaluasi yang diperoleh serta mengevaluasi pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan antusiasme siswa kelas XI SMA. Siswa terlihat lebih termotivasi dan fokus dalam mengerjakan soal evaluasi karena tampilan aplikasi yang menarik serta adanya sistem poin dan peringkat yang memacu semangat belajar.

Selain meningkatkan keaktifan siswa, penggunaan aplikasi Quizizz juga memberikan kemudahan bagi guru dan mahasiswa PLP dalam memperoleh hasil evaluasi pembelajaran secara cepat dan efisien. Hasil evaluasi dapat diakses secara otomatis tanpa memerlukan proses koreksi manual. Meskipun demikian, selama pelaksanaan kegiatan terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet pada Sebagian siswa.

Berdasarkan hasil laporan Quizizz, sebagian besar siswa memperoleh nilai diatas KKM dan menunjukkan peningkatan kecepatan dalam penyelesaian soal. Selain itu, lebih dari 80% siswa aktif mengikuti evaluasi hingga selesai. Temuan dalam kegiatan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh, karena itu, aplikasi Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu pembelajaran matematika yang efektif di Tingkat SMA.



Gambar 1. Hasil evaluasi pekerjaan siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi

pembelajaran matematika di kelas XI SMA mampu meningkatkan keaktifan siswa serta efisiensi proses evaluasi pembelajaran. Aplikasi Quizizz dapat dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran matematika yang inovatif dan efektif dalam mendukung pelaksanaan kegiatan PLP di SMA Negeri 2 Baubau.

DAFTAR REFERENSI

- Nike Trisyana, Dedi Romli Triputra, D. T. S. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR. *Pendas*, 10, 10.
- Taufik, A., & Suryanti. (2022). Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 32–42. <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS>
- Zaeni, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 5(1). <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>