JURNAL ABDIMAS PATIKALA
Vol. 6, No. 2, Tahun 2026 (hal. 4819-4823)
e-ISSN: 2808-2893
p-ISSN: 2808-7658

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI INTEGRASI APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DI MAN 1 MAMUJU

Nursakiah[1], Fathrul Arriah[1*], Abd. Kadir Jaelani[1], Ilhamuddin[1], Andi Quraisy[1],Takdirmin[1], Nahdhatul Ruqaiyah Ahmad[2], Ramli[2]

[1]Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia
[2]MAN 1 Mamuju, Kabupaten Mamuju, Sulawesi Barat, Indonesia
fatrulariah@unismuh.ac.id

Abstract

This community service (Pengabdian kepada Masyarakat) activity aimed to increase learning motivation and the effectiveness of the teaching and learning process at MAN 1 Mamuju through the use of digital technology, particularly the Quizizz application. The implementation method consisted of socialization, hands-on training for teachers and students in operating the application, and direct mentoring during the implementation of interactive quizzes in the classroom. The activity involved 15 teachers and 30 representative students as participants. The results showed a significant increase in student enthusiasm and active participation during learning sessions; post-implementation evaluation indicated that most students felt more motivated and challenged to complete the quizzes delivered through Quizizz, while teachers gained a practical and innovative alternative teaching medium. The integration of this application successfully created a competitive, enjoyable, and technology-relevant learning atmosphere, and it is recommended that schools continue and expand its use across other subjects as a sustainable form of community engagement.

Keywords: Learning Motivation; Interactive Learning Media; Quizizz.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas proses belajar mengajar setiap mata pelajaran di MAN 1 Mamuju melalui pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi Quizizz. Metode pelaksanaan program ini meliputi sosialisasi, pelatihan penggunaan aplikasi bagi guru dan siswa, serta pendampingan langsung dalam implementasi kuis interaktif di kelas, yang melibatkan 15 guru dan 30 siswa perwakilan sebagai peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama sesi pembelajaran. Evaluasi pasca-implementasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih termotivasi dan tertantang untuk menyelesaikan tugas atau kuis yang diberikan melalui Quizizz. Integrasi aplikasi ini berhasil menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan relevan dengan generasi digital saat ini, sehingga disarankan penggunaannya diperluas secara berkelanjutan pada berbagai mata pelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Media Pembelajaran Interaktif; Quizizz.

Pendahuluan

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 menuntut adanya adaptasi dalam metode pembelajaran, bergeser dari metode ceramah menuju metode yang lebih interaktif dan berbasis teknologi informasi (TI) (Syamsuar & Reflianto, 2018). Penggunaan perangkat digital seperti *smartphone* pada siswa merupakan potensi besar yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan edukasi, bukan sekadar hiburan (Sipayung & Munawaroh, 2024). Penggunaan perangkat digital merupakan proses pengiriman pesan dan penerimaan pesan yang terdapat saluran (channel) yang mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima. Saluran (channel) inilah yang kemudian dalam istilah pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran yang berperan sebagai perantara bagi pengirim dan penerima pesan dalam proses pertukaran pesan dan informasi (Pagarra dkk., 2022). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran

*Correspondent Author: fatrulariah@unismuh.ac.id

yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami (Nurrita, 2018). Pengalaman kegiatan pengabdian sebelumnya turut menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan dan penerapan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Mutmainnah & Nursakiah, 2022; Nursakiah dkk., 2023).

MAN 1 Mamuju, sebagai salah satu institusi pendidikan menengah di Sulawesi Barat, menghadapi tantangan serupa, yaitu bagaimana membuat materi ajar menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa generasi milenial. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa guru di MAN 1 Mamuju seringkali memberikan soal latihan atau tugas kepada siswa yang hanya ditulis pada papan tulis atau dibacakan, serta hasil pekerjaan siswa tidak secara langsung diberikan umpan balik, sehingga motivasi siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan sangat rendah dan menyebabkan siswa tidak maksimal dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu aplikasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan soal atau tugas yang diberikan adalah aplikasi *Quizizz*.

Quizizz merupakan platform kuis daring yang mengubah sesi latihan atau ulangan formatif menjadi sebuah permainan yang kompetitif dan menyenangkan (Purba dkk., 2022). Suasana kompetisi yang sehat dan adanya papan skor membuat siswa antusias untuk menjawab soal (Purba dkk., 2022). Aplikasi ini juga dirancang secara *real-time* untuk melihat soal mana yang paling banyak salah dijawab, sehingga memungkinkan guru segera memberikan umpan balik dan klarifikasi pada konsep yang sulit (Purba dkk., 2022). Aplikasi ini fleksibel karena dapat digunakan secara langsung di kelas maupun sebagai tugas rumah yang dapat dikerjakan siswa sesuai kecepatan belajar masing-masing (Purba dkk., 2022). Menurut Purba dkk. (2022), fitur yang terdapat pada aplikasi Quizizz meliputi video pembelajaran, soal-soal, kuis, serta keseruan permainan (game) yang disediakan. Manfaat penggunaan aplikasi Quizizz menurut Purba dkk. (2022) antara lain menumbuhkan kemampuan belajar setiap siswa, melatih kreativitas siswa, menjadi bahan ajar yang bermanfaat sebagai alat media pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang lebih aktif tanpa menyimpang dari bahan ajar yang disampaikan guru, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta melatih kemampuan siswa membuat soal atau kuis secara mandiri.

Dari segi fungsi, penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran memberikan beberapa manfaat, yaitu: (1) siswa lebih fokus dalam kegiatan belajar mengajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan karena dapat diakses melalui perangkat Android; (2) bertambahnya wawasan serta kemampuan siswa menguji diri sendiri dengan memecahkan persoalan-persoalan yang disediakan di dalam Quizizz; (3) menciptakan suasana kelas yang aktif karena timbulnya rasa penasaran siswa terhadap materi yang dijelaskan serta menumbuhkan semangat belajar; (4) menciptakan suasana yang kondusif serta melatih pola berpikir dan konsentrasi siswa dalam mengerjakan soal-soal yang tersedia; dan (5) melatih keseriusan siswa dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan (Cahyadi, 2019). Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan PkM ini dilakukan untuk mengedukasi dan melatih guru serta siswa MAN 1 Mamuju dalam memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran inovatif. Tujuan utama kegiatan ini adalah mendemonstrasikan bahwa pembelajaran dapat menjadi proses yang menyenangkan, kompetitif, dan efektif, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di MAN 1 Mamuju, Kabupaten Mamuju, Provinsi Sulawesi Barat, pada bulan November 2025. Khalayak sasaran atau mitra kegiatan adalah guru mata pelajaran dan perwakilan siswa MAN 1 Mamuju, yang ditentukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan peningkatan variasi media pembelajaran di sekolah tersebut. Metode pengabdian yang digunakan bersifat partisipatif dan edukatif, yang dibagi ke dalam beberapa tahapan. Tahap pertama adalah observasi dan identifikasi kebutuhan, yaitu survei awal untuk memahami tingkat literasi digital guru dan siswa serta mengidentifikasi mata pelajaran yang paling membutuhkan inovasi media ajar. Tahap kedua adalah sosialisasi dan pelatihan (workshop), yang dibuka secara langsung oleh Kepala Sekolah MAN 1 Mamuju dan dilanjutkan

dengan sosialisasi tentang pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Quizizz. Pelatihan diberikan dalam tiga sesi, yaitu (a) sesi pembuatan akun dan pengenalan fitur dasar Quizizz, (b) sesi pelatihan teknis penyusunan dan pengoperasian kuis bagi guru, dan (c) sesi pelatihan bagi siswa mengenai cara bergabung dalam permainan (join code) dan penggunaan fitur-fitur interaktif. Tahap ketiga adalah implementasi dan pendampingan, yaitu guru didampingi oleh tim pengabdi saat menerapkan kuis interaktif Quizizz dalam sesi pembelajaran yang sesungguhnya di kelas. Tahap keempat adalah evaluasi, yang dilakukan melalui pengumpulan data berupa observasi langsung, kuesioner motivasi belajar (pre-test dan post-test), serta wawancara singkat kepada siswa dan guru pasca-kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan ini meliputi: (a) minimal 80% guru peserta mampu membuat dan mengoperasikan kuis interaktif menggunakan Quizizz secara mandiri; (b) meningkatnya partisipasi dan antusiasme aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung; dan (c) meningkatnya skor motivasi belajar siswa pada hasil kuesioner pasca-kegiatan dibandingkan dengan kondisi awal sebelum kegiatan dilaksanakan. Adapun metode evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil kuesioner motivasi belajar sebelum dan sesudah kegiatan, serta triangulasi dengan hasil observasi dan wawancara untuk mengukur ketercapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2018).



Gambar 1. Pembukaan dan sosialisasi kegiatan pengabdian di MAN 1 Mamuju

Kegiatan dibagi dalam 3 tahapan utama, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan evaluasi.

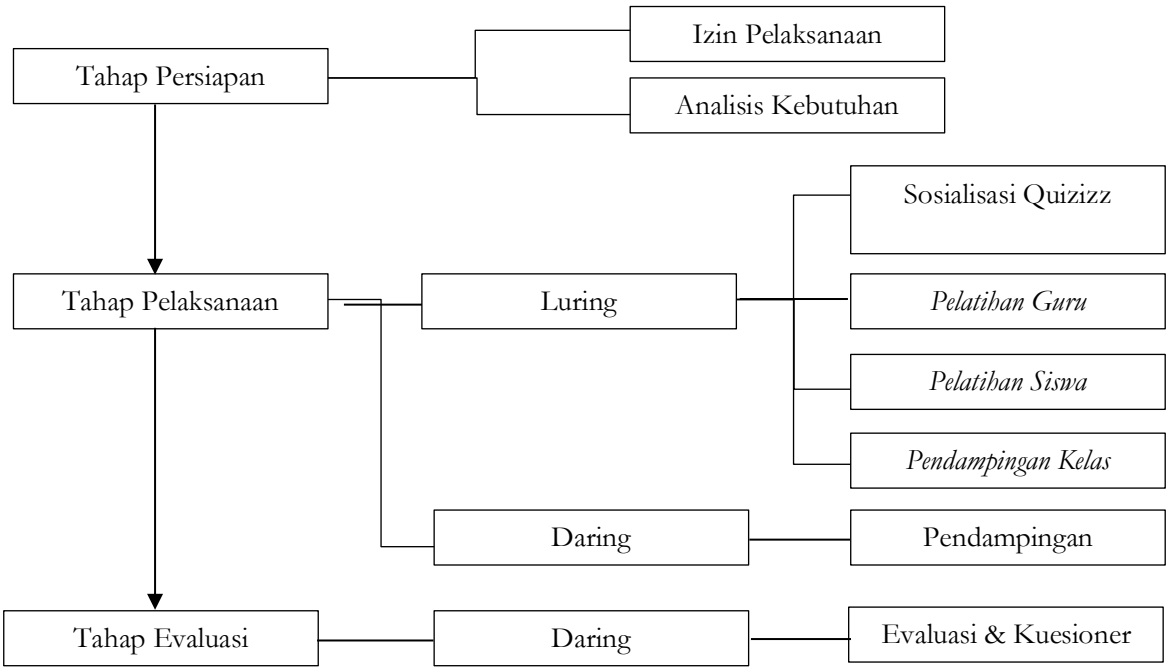
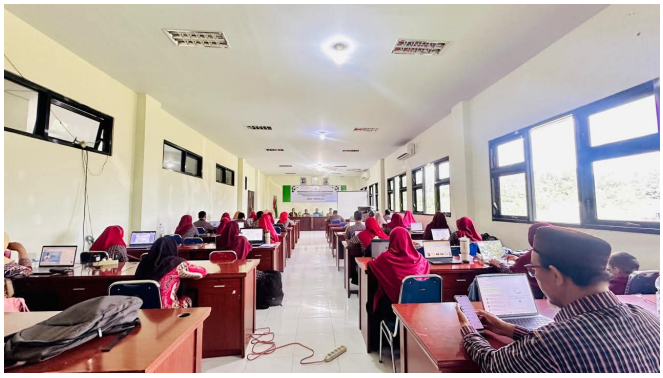


Diagram 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan lancar dengan partisipasi aktif dari 15 guru dan 30 siswa perwakilan MAN 1 Mamuju. Hasil kegiatan disajikan secara umum terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan yang disajikan secara sistematis berdasarkan tahapan pelatihan guru, implementasi di kelas, dan dampak yang ditimbulkan terhadap motivasi belajar siswa. Para guru menunjukkan respons yang positif terhadap pelatihan yang diberikan. Pada awalnya, beberapa guru senior mengalami kesulitan teknis dalam mengoperasikan aplikasi, namun setelah mengikuti sesi pendampingan intensif, seluruh guru peserta berhasil membuat setidaknya satu set soal kuis untuk mata pelajaran yang diampu masing-masing, seperti Sejarah Indonesia, Biologi, dan Bahasa Inggris. Guru juga mengapresiasi fitur pelaporan hasil pada Quizizz yang memudahkan mereka dalam melakukan evaluasi formatif terhadap capaian belajar siswa.



Gambar 2. Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz bagi guru

Dampak paling nyata terlihat pada saat implementasi kuis interaktif berlangsung di kelas. Suasana kelas yang sebelumnya cenderung pasif berubah menjadi lebih dinamis; siswa tampak fokus pada tampilan layar proyektor dan antusias berkompetisi untuk memperoleh peringkat teratas pada papan peringkat (*leaderboard*) Quizizz. Fitur meme yang lucu dan poin yang muncul secara langsung (*real-time*) turut membantu memecah kejenuhan dalam proses belajar.

Peningkatan motivasi belajar yang teramati pada kegiatan ini sejalan dengan teori behaviorisme dan konstruktivisme yang menekankan pentingnya umpan balik instan dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Witasari, 2024). Penggunaan Quizizz berhasil mengubah paradigma "ujian" yang menegangkan menjadi bentuk "permainan" yang menantang dan menyenangkan (Hamzah, 2020). Kondisi ini tidak hanya meningkatkan minat siswa terhadap materi ajar, tetapi juga turut mendorong pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan, karena siswa cenderung mencoba kembali menjawab soal ketika melakukan kesalahan melalui fitur *redeem* yang tersedia pada aplikasi. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Cahyadi (2019) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Data peserta kegiatan ditunjukkan pada **Tabel 1.**

Tabel 1. Jumlah Peserta Kegiatan Pengabdian

Kategori Peserta	Jumlah
Guru Mata Pelajaran	15 orang
Siswa Perwakilan	30 orang

Kesimpulan dan Saran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz di MAN 1 Mamuju berhasil mencapai tujuannya. Integrasi teknologi digital ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus memberikan guru alternatif media ajar yang inovatif dan mudah diterapkan. Hal baru yang

ditawarkan dari kegiatan ini adalah penerapan gamifikasi berbasis kuis interaktif secara langsung di lingkungan MAN 1 Mamuju, yang sebelumnya belum banyak dimanfaatkan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa yang telah akrab dengan teknologi digital. Secara teoritik, temuan ini memperkuat relevansi teori behaviorisme dan konstruktivisme dalam konteks pembelajaran berbasis gamifikasi (Witasari, 2024). Berdasarkan hasil kegiatan ini, disarankan agar pihak sekolah memfasilitasi penggunaan Quizizz secara berkelanjutan pada berbagai mata pelajaran serta mengadakan pelatihan lanjutan secara berkala agar guru semakin terampil mengembangkan kuis interaktif, dan kegiatan pengabdian serupa dapat diperluas ke sekolah-sekolah lain di wilayah Sulawesi Barat sebagai bentuk kontribusi berkelanjutan dari perguruan tinggi kepada masyarakat.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah MAN 1 Mamuju beserta seluruh jajaran staf pengajar yang telah memberikan dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan, serta kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Makassar atas dukungan terhadap terlaksananya kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh anggota tim pengabdi yang telah terlibat langsung dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–10.

Hamzah, A. N. (2020). *Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah di Era Digital*. Mamuju: Penerbit Sulbar Press.

Mutmainnah, M., & Nursakiah, N. (2022). IbM Guru-Guru SD melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Tirta Bas Berbasis Lingkungan di Kota Makassar. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(3), 422–428.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.

Nursakiah, N., Bahar, E. E., & Kristiawati, K. (2023). Pembinaan Soal Bilangan Bulat dengan Menggunakan Kartu Bilangan pada Peserta Didik SD. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 3(3), 317–322.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Purba, O. N., Rahayu, S., Khairot, I., & Br. Damanik, D. R. (2022). *Media Pembelajaran Quizizz untuk Guru dan Dosen*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Sipayung, J., & Munawaroh. (2024). Peran Teknologi Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Mahasiswa di Era Digital. *Trending: Jurnal Manajemen dan Ekonomi*, 3(1), 167–176.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.

Witasari, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran dari Perspektif Teori Kognitif, Behaviorisme, Konstruktivisme dan Sosiokultural. *BASICA*, 3(2), 257–268.