



**KALANDRA**  
**JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
**E-ISSN : 2828 – 500X**  
Tersedia Secara Online Pada Website : <https://jurnal.radisi.or.id/index.php/JurnalKALANDRA>



## Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Quiziz Kepada Peserta Didik SMA Negeri 1 Siabu

**AISYAH\***

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Graha Nusantara  
[aisyahaisyah228@gmail.com](mailto:aisyahaisyah228@gmail.com)

**EVITAMALA SIREGAR <sup>2</sup>**

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Graha Nusantara  
[evisiregar38@gmail.com](mailto:evisiregar38@gmail.com)

**RIZKI FADILAH <sup>3</sup>**

<sup>3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Graha Nusantara  
[rizkifadilahugn@gmail.com](mailto:rizkifadilahugn@gmail.com)

Diterima : 19/07/2025

Revisi : 21/07/2025

Disetujui : 22/07/2025

### ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan sosialisasi kepada peserta didik dalam penggunaan teknologi atau media aplikasi Quiziz di SMA Negeri 1 Siabu. Agar bisa membantu siswa dalam memahami materi pelajaran fisika, khususnya materi medan magnetik. Pelajaran fisika termasuk pelajaran yang susah dan tidak diminimati oleh peserta didik, karena penyampaian materi yang hanya berupa rumus yang sulit di pahami oleh peserta didik. Jadi, sangat di perlukan bantuan media dalam menyampaikan materi fisika agar tidak monoton dan membosankan bagi peserta didik. Salah satu yang bisa dimanfaatkan oleh guru adalah penggunaan aplikais Quiziz. Aplikasi Quiziz merupakan media interaktif yang bisa digunakan untuk kuis, latihan soal dan evaluasi peserta didik. Soal atau kuis yang digunakan bisa dilihat oleh peserta didik skornya secara langsung dan guru bisa melihat jumlah jawaban yang benar yang di kerjakan oleh peserta didik . Selain itu bisa di atur waktu pengerjaannya agar perserta didik bisa lebih focus ketika menjawab soal yang diberikan oleh guru. Dan evaluasi pembelajaran Quiziz dapat dilihat data statistik kinerja perserta didik dalam file excel yang bisa di download oleh guru dari aplikasi tersebut. Lokasi tempat sosialiasi di lakukan di SMA Negeri 1 Siabu kelas XII. Hasil sosialisasi yang dilakukan diperoleh bahwa peserta didik merasa lebih semangat dan antusias ketika belajar fisika menggunakan aplikasi Quiziz dan pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Dan aplikasi Quiziz mudah di akses oleh peserta didik dan juga guru.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



**Kata Kunci: Medan Magnetik, Quiziz**

### PENDAHULUAN

Membangun peradaban suatu bangsa merupakan pilar utama dari Pendidikan, jika Pendidikan berhasil maka karakter yang di bentuk bisa bersaing di masa depan serta , sumber

\* Penulis Korespondensi : [aisyahaisyah228@gmail.com](mailto:aisyahaisyah228@gmail.com) (Aisyah)

<https://doi.org/10.552266/jurnalkalandra.v4i4.577>

daya manusianya juga semakin berkualitas (Maulida, N.,F., 2024). Di era digital ini, teknologi sangat erat kaitannya dengan Pendidikan. Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan, pelajaran matematika dan sains berbantuan teknologi membuat kemampuan siswa menghadapi tantangan jadi lebih siap (Fadilah, R., Aisyah, & Siregar, E., 2025). Pengetahuan bisa ditingkatkan dan proses pembelajaran jadi efektif dengan menggunakan teknologi, tidak hanya itu interaksi guru dan juga siswa menjadi lebih baik dengan memanfaatkan media pembelajaran (Siregar, E., Fadilah, R., & Aisyah, 2025).

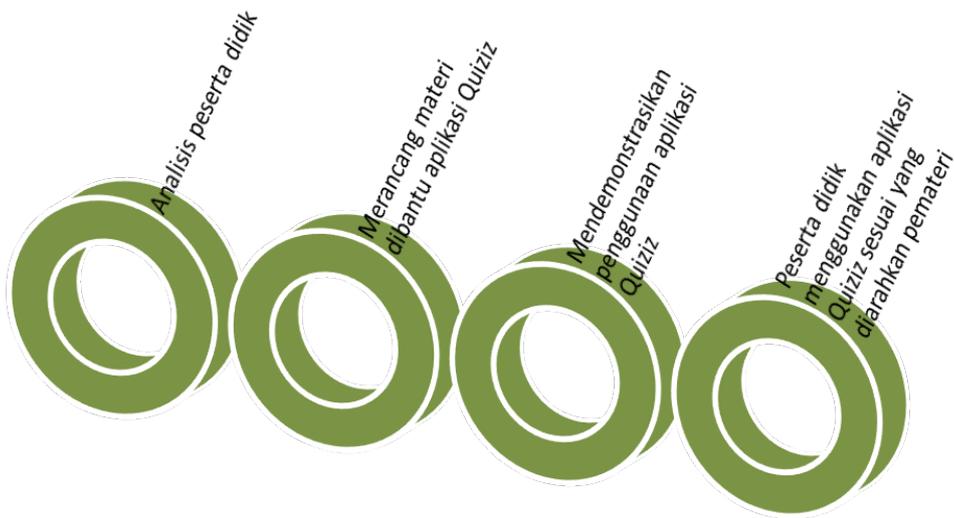
Setiap tahun media pembelajaran jadi semakin bervariasi, yang awalnya hanya menggunakan buku paket, modul, lembar kerja siswa (LKS), menjadi media pembelajaran berbasis internet, android, computer atau aplikasi agar meningkatkan kualitas pembelajaran. Bahkan proses evaluasi masih memakai metode konvensional berupa soal pada kertas, sekarang bisa memanfaatkan smartphone dan computer. Sudjana berpendapat bahwa Kegiatan di berikan dan media bisa meningkatkan motivasi dan interaksi mereka, tidak hanya berupa komunikasi verbal yang berikan oleh guru saja Ketika proses pembelajaran berlangsung (Rhiyanto & Rachmadiarti, 2023). Dari pendapat di atas dapat dijadikan sebagai acuan guru dalam membuat proses belajar jadi kreatif, efektif dan aktif terutama dalam belajar fisika. Banyak siswa menganggap pelajaran fisika sulit dan tidak disukai karena adanya banyak rumus yang perlu dipahami secara mendasar teorinya dan diperlukan pemahaman konsep secara mendalam seperti pada materi medan magnetik (Dewi, S., 2023).

Materi medan magnetik adalah materi yang abstrak sifatnya karena pengablikasiannya kurang jelas, disekolah dalam menjelaskan medan magnetik hanya berupa mencatat materi saja, jadi siswa tidak paham konsep medan magnetik yang sebenarnya dan belajar terasa membosankan, jadi diperkukan bantuan media Ketika menjelaskan materi tersebut misalnya dengan menerapkan media Quiziz (Dewi, F & Ismayanti, E., 2019). Media interaktif berbasis game diantaranya adalah Quiziz, Quiziz sebagai platform media belajar online dan alat evaluasi yang terdiri dari kuis berupa permainan dan bisa di akses dengan smartphone atau computer (Rahim, R & Rahaman, M. A., 2022). Ada banyak keunggulan dari Quizizz yaitu: menarik tampilannya, bisa dioperasikan dengan mudah, guru jadi mudah Ketika menyampaikan materi, dan adanya interaksi antara guru dan siswa Ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi disekolah, hanya buku siswa dan buku guru sebagai sumber belajarnya, guru jarang menggunakan media pembelajaran. Jadi, pembelajaran berpusat pada guru saja, tidak ada feedback dari siswa atau kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Sehingga belajar jadi membosankan dan monoton, serta materi tidak dapat disampaikan dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Firmansyah, A., A. (2021). Dari penjelesan diatas membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk memsosialisasikan penggunaan Aplikasi Quiziz Kepada Peserta Didik SMA Negeri 1 Siabu. Dengan harapan agar siswa bisa atau terbiasa dalam memanfaatkan media seperti Quiziz dalam pembelajaran fisika yang bisa memotivasi dan membuat pembelajaran semakin efektif. Serta konsentrasi siswa dalam belajar juga meningkat dan mudah memahami materi fisika salah satunya materi medan magnetic (Siregar, E & Fadilah, R., 2024).

## METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Sekolah Menengah Negeri 1 Siabu di Kecamatan Siabu. Peserta didik yang menjadi target dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah peserta didik kelas XI yang berjumlah 30 orang. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada bulan April tahun 2025. Pengabdian akan dilaksanakan sesuai dengan gambar dibawah ini :



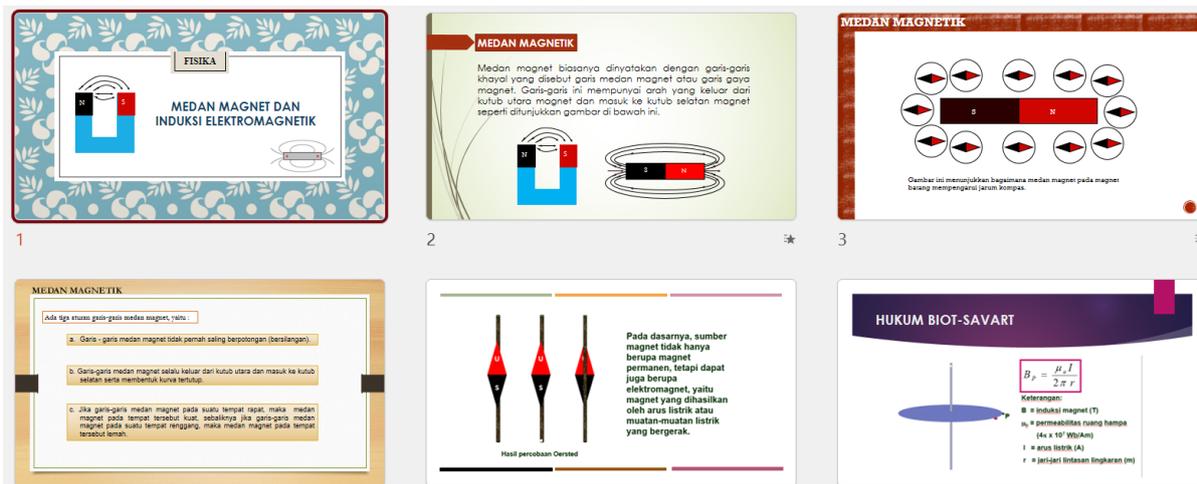
**Gambar 1**  
**Alur Pelaksanaan PKM**

Adapun uraian dari setiap tahapan kegiatan ini adalah: Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Siabu melalui tiga tahapan. <sup>1)</sup> Tahap persiapan, Pada tahap ini, dilakukan berbagai kegiatan pendahuluan guna mendukung kelancaran pelaksanaan sosialisasi, salah satunya koordinasi dengan pihak SMA Negeri 1 Siabu, mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terkait pemahaman awal tentang desain 3D dan kesiapan perangkat (laptop/komputer, koneksi internet), penyusunan materi sosialisasi dan panduan visual penggunaan Quiziz untuk dipresentasikan kepada peserta didik. <sup>2)</sup> Tahap pelaksanaan sosialisasi, kegiatan inti dilakukan secara langsung di sekolah dengan metode campuran antara ceramah interaktif dan praktik langsung. <sup>3)</sup> Tahap evaluasi dan tindak lanjut, setelah kegiatan berlangsung dilakukan evaluasi terhadap efektivitas sosialisasi dan perencanaan lanjutan, pemberian tugas mini project yaitu membuat satu model 3D sederhana sebagai latihan lanjutan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMA negeri Siabu, **mengsosialisasikan** penggunaan aplikasi Quiziz diawali dengan tahap persiapan tim pengabdian agar lancar dan tidak ada masalah ketika pelaksanaan pengabdian termasuk koordinasi dengan pihak sekolah SMA negeri 1 Siabu untuk melakukan sosialisasi disekolah tersebut, selain itu juga menganalisis peserta didik. Analisis peserta didik dilakukan untuk melihat kebutuhan dari peserta didik, pembelajaran seperti apa yang dilakukan di sekolah tersebut, apakah sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran dan bagaimana pemahaman awal peserta didik tentang desain 3D dan kesiapan perangkat laptop atau computer, koneksi internet. Dari hasil analisis peserta didik diperoleh bahwa disekolah tersebut masih jarang digunakan media pembelajaran khususnya pada pelajaran fisika hanya buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajarnya.

Tahap kedua selanjutnya merancang materi di bantu aplikasi Quiziz, tim pengabdian menyusun media pembelajaran yang akan di pakai ketika pengabdian ke sekolah SMA Negeri 1 Siabu. Materi yang akan dijelaskan ketika pengabdian adalah materi medan magnetik karena materi medan magnetik termasuk materi yang sulit di jelaskan tanpa bantuan media seperti gambar berikut ini:



Gambar 2

Tampilan media medan magnetic dengan Aplikasi Quiziz

Setelah rancangan media di susun oleh tim pengabdian, tahap selanjutnya adalah mendemonstrasikan penggunaan aplikasi Quiziz yang telah disiapkan oleh tim pengabdian ke peserta didik. Kegiatan PKM dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3

Pesert didik menggunakan Aplikasi Quiziz

Setelah semua kegiatan dilakukan, tim pengabdian meminta respon dari peserta didik dalam menggunakan media Quiziz tersebut. Dan diperoleh respon yang antusias dari peserta didik karena ini pertamakali menggunakan aplikasi Quiziz. Dan membantu peserta didik dalam memahami materi medan magnetik. Waktu pengerjaan tugas dan pembelajaran online lebih fleksibel karena bisa dimana saja untuk di akses oleh peserta didik. Serta soal yang dikerjakan oleh siswa bisa langsung dilihat skornya dari aplikasi tersebut. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil peneliti sebelumnya pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quiziz mada materi fisika meningkat sehingga aplikasi Quiziz dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu media berbantuan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran fisika (Pratama, A. T., Nana & Sulistianingsih, D. 2021).

### KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMA Negeri 1 Siabu, dapat disimpulkan bahwa: 1). Aplikasi Quiziz dapat membantu siswa dalam memahami materi fisika misalnya pada materi medan magnetic. 2). aplikasi Quiziz sangat fleksibel karena bisa di akses oleh peserta didik dimana saja. Soal yang di kerjakan oleh peserta didik langsung bisa dilihat skornya. 3). Peserta didik memberikan respon yang baik terhadap penggunaan aplikasi Quiziz dan merasa Aplikasi Quiziz cocok untuk di pakai dalam menjelaskan materi fisika.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan guru yang sudah mengijjinkan tim pengabdian untuk melaksanakan pengabdian disekolah SMA Negeri 1 Siabu. Dan ucapan terima kasih juga kepada peserta didik yang telah antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dari awal sampai akhir.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Fisika*. Universitas Sains Al-Qur'an (UNSIQ) : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Dewi, F.S., & Ismayati, E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Medan Magnet dan Induksi Elektromagnetik Berbasis Computer Assisted Intruction (CAI) di Univeristas Negeri Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 08 (01), 133- 137.
- Fadillah, R., Aisyah, & Siregar, E. (2025). *Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Tinkercad Kepada Peserta Didik Man 1 Mandailing Natal*. *KALANDRA : Jurnal pengabdian kepada Masyarakat*, 04 (01), 42-48.
- Firmansyah, A., A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan* (Skripsi Sarjana: UIN Maulana Malik Ibrahim) hal. 2.
- Maulida, N., F. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Materi Getaran, Gelombang dan Cahaya di SMP Negeri 1 Silo Jember*. UIN KH Achmad Siddiq Jember : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan.
- Pratama, A. T., Nana & Sulistiayningsih, D. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Quiziz dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Fenomena Kuantum*. *Edu Fisika Jurnal Pendidikan Fisika*. 6 (1). 35-40.

- Rahim, R., & Rahman, M.,A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232-238.
- Rhiyanto, D., & Rachmadiarti, F.(2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada peserta didik kelas XII SMA/MA. *Jurnal Bioedu Berkala Pendidikan Boilogi*, 12(2).
- Siregar, E., Fadilah, R., & Aisyah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quiziz pada Materi Medan Magnetik. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*. 10(1), 248-254.
- Siregar, E., & Fadilah, R. (2024). Pengembangan Media Canva Materi Listrik Statis. *EKSAKTA: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*. 9 (1), 126-134.