

MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PENERAPAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI

Margareta Vilkanova Muwa Bule^{1*}, Alfian Sabina Kea², Maimunah H. Daud³,
Maria Patrisia Sade⁴

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Flores, Ende, NTT, Indonesia

⁴SMA Negeri 2 Ende, NTT, Indonesia

*Penulis Korespondensi, email: vilkanovamuwa@gmail.com

Received: 13/05/2025

Revised: 26/07/2025

Accepted: 27/07/2025

Abstract. *The application of Quizizz at SMA Negeri 2 Ende, as part of the teaching assistance program, aims to increase student activity and involvement in the learning process. Based on the results of observations, it was found that the use of technology, especially Quizizz, can create an interactive and fun learning atmosphere. The implementation method is carried out through several stages, including observation, making teaching modules, and implementing quizzes. The results showed increased student participation and better understanding of the material. Although there are challenges such as limited access to technology, the benefits obtained are very significant. To increase the effectiveness of Quizizz implementation, it is recommended that schools ensure adequate access to technology, provide continuous training for teachers, and conduct regular evaluations. With these steps, it is expected that the implementation of Quizizz will continue to offer optimal benefits in improving the quality of education at SMA Negeri 2 Ende.*

Keywords: *quizizz, biology learning, high school student*

Abstrak. *Penerapan aplikasi quizizz di SMA Negeri 2 Ende sebagai bagian dari program asistensi mengajar bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi, khususnya quizizz, dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Metode pelaksanaan dilakukan melalui beberapa tahap, termasuk observasi, pembuatan modul ajar, dan pelaksanaan kuis. Hasilnya menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dan pemahaman materi yang lebih baik. Meskipun ada tantangan seperti keterbatasan akses teknologi, manfaat yang diperoleh sangat signifikan. Untuk meningkatkan efektivitas penerapan quizizz, disarankan agar sekolah memastikan akses teknologi yang memadai, memberikan pelatihan berkelanjutan bagi guru, serta melakukan evaluasi secara berkala. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan penerapan quizizz akan terus memberikan manfaat optimal dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMA Negeri 2 Ende.*

Kata Kunci: *quizizz, pembelajaran biologi, siswa sekolah menengah*

How to Cite: Bule, M. V. M., Kea, A. S., Daud, M. H. & Sade, M. P. (2025). MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PENERAPAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2) 245-250. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v6i2.5692>

PENDAHULUAN

Interaksi siswa dan guru menjadi aktivitas yang diharapkan untuk membangun keaktifan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam proses yang disebut sebagai pembelajaran di kelas (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Permasalahan klasik yang terjadi dikelas ialah aktivitas siswa yang cenderung tidak aktif di kelas, padahal hal ini menjadi faktor yang penting dalam keberhasilan dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal (Sembiring & Listiani, 2023). Kegiatan Pembelajaran aktif, partisipasi aktif siswa, dan kontak guru-siswa yang dinamis merupakan ciri-ciri pembelajaran ideal. Tujuan pembelajaran yang spesifik menjadi alasan dibalik dirancangnya kegiatan pembelajaran (Dananjaya, 2023). Bila siswa memahami topik, menunjukkan penguasaan mata pelajaran, dan menunjukkan prestasi belajar, maka kegiatan belajar dianggap berhasil. Hubungan antara tingkat pemahaman konseptual dan derajat prestasi seorang siswa meningkat seiring dengan tingkat penguasaan materinya (Mardiah, 2019).

Untuk mengikuti tantangan yang terkait dengan pembelajaran digital seria kemajuan informasi dan teknologi, sehingga mendorong pengembangan dan penerapan materi pembelajaran yang kreatif, bermanfaat, dan efisien. Oleh karena itu, untuk dapat digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan media pembelajaran berbasis digital. Guru dapat mencoba mendorong siswa untuk aktif belajar dengan menggunakan media di kelas, membangkitkan minat mereka, dan memotivasi mereka untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari (Hulu, 2023). Kegiatan Pembelajaran aktif, partisipasi aktif siswa, dan kontak guru-siswa yang dinamis merupakan ciri-ciri pembelajaran ideal. Tujuan pembelajaran yang spesifik menjadi alasan dibalik dirancangnya kegiatan pembelajaran. Bila siswa memahami topik, menunjukkan penguasaan mata pelajaran, dan menunjukkan prestasi belajar, maka kegiatan belajar dianggap berhasil. Hubungan antara tingkat pemahaman konseptual dan derajat prestasi seorang siswa meningkat seiring dengan tingkat penguasaan materinya (Adiningtiyas & Ompusunggu, 2018).

Dunia digital dan penerapannya dalam dunia pendidikan menjadi alat peraga yang efektif dalam membantu siswa untuk memahami konsep dan membantu siswa menemukan solusi permasalahan dikelas. Sehingga dapat diterapkan oleh para guru menjadi metode yang digunakan dikelas saat proses pembelajaran terjadi (Winda & Dafit, 2021). Quizizz menjadi salah satu media pembelajarn yang dapat diterapkan di kelas. Quizizz dengan model game dengan multi pemain membuat kolaborasi siswa dalam kelompok menjadi lebih menarik serta memudahkan guru dalam memberikan penilaian formatif dalam pembelajaran dikelas. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Lestari, 2022). Lembar kerja siswa sebagai latihan dikelas dengan media game membuat siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Karakteristik Quizizz dengan permainan yang memuat lagu, meme avatar dan tema yang memungkinkan peserta termotivasi dan fun dalam melalui proses pembelajaran di kelas. Kuis menjadi lebih hidup dan pemeringkatan kelompok kmenjadi lebih mudah oleh guru (Jong & Tacoh, 2024).

SMA Negeri 2 Ende merupakan salah satu sekolah menengah atas yang terletak di kota Ende, Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia yang didirikan pada tahun 1991 yang merupakan ahli fungsi dari SPG Negeri Ende. Sekolah ini memiliki peran penting dalam mencetak generasi muda yang berkualitas dan berkompeten.berdasarkan hasil observasi dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran biologi serta kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas, kami menemukan masalah kurangnya pemanfaatan teknologi dalam menunjang keaktifan siswa. Pembelajaran di kelas di SMA Negeri 2 Ende memerlukan pendekatan yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Dalam menghadapi tantangan globalisasi dan kemajuan teknologi, metode pembelajaran yang bersifat konvensional sering kali tidak cukup efektif dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penting untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif, berbasis teknologi, serta mampu memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang efektif tidak hanya mencakup penguasaan materi, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan bekerja sama yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan masa depan (Hasnawiyah & Maslena, 2024).

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan asistensi mengajar di SMA Negeri 2 Ende dimulai pada tanggal 09 September 2024 sampai 20 Desember 2024. Sebelum pelaksanaan kegiatan dilakukan mahasiswa terlebih dahulu telah melewati masa pembekalan, observasi, forum group

discussion (FGD) dan perancangan program. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode yang bertahap, yakni

Tahap rencana kegiatan, mahasiswa melakukan observasi lingkungan sekolah dan berkoordinasi bersama kepala sekolah serta guru pamong terkait penggunaan modul ajar dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, pada tahap ini mahasiswa membuat modul ajar dan media Quizizz dan melaksanakan proses pembelajaran biologi dikelas XI F1.

Tahap pelaksanaan quizizz, mahasiswa membagikan kode kepada siswa untuk masuk kedalam quizizz, memastikan dan membimbing semua siswa masuk kedalam portal. Sebelum memulai kuis diberi kesempatan untuk siswa belajar kembali selama 5 menit. Setelah semua siswa siap maka kuis dimulai, setiap pertanyaan diatur waktu 3 menit tujuannya agar siswa memahami pertanyaan dan mengingat kembali materi. Tahap selanjutnya menampilkan progres dari setiap siswa dalam menjawab kuis dengan menggunakan proyektor. Siswa yang menjawab soal dengan benar dari setiap nomor soal akan menjadi juara dalam kuis.

Tahap refleksi, siswa dapat melihat kembali bagian soal yang dijawab salah dan mempelajari kembali. Dalam pelaksanaan quizizz siswa tampak antusias dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

salah satu tujuan pengaplikasian quizizz adalah meningkatkan keaktifan siswa, Aplikasi ini dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Di SMA Negeri 2 Ende, penerapan Quizizz sebagai bagian dari program asistensi mengajar bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa, memperkuat pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis yang dapat diakses oleh siswa secara online. Kuis ini bisa berupa pilihan ganda, benar atau salah, dan pertanyaan terbuka. Siswa dapat berpartisipasi dalam kuis secara individu atau dalam kelompok, dan mereka dapat melihat hasilnya secara langsung. Fitur-fitur seperti leaderboard dan umpan balik instan menambah daya tarik aplikasi ini, mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi (Eddy, et al., 2021).



Gambar 1. Memberikan arahan terkait penerapan quizizz

Penerapan Quizizz memiliki banyak manfaat. Salah satunya adalah meningkatkan interaksi antara siswa dan guru dengan cara yang menyenangkan. Siswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran tradisional cenderung lebih aktif ketika terlibat dalam kuis interaktif (Novitasari & Kurniawati, 2023). Selain itu, elemen permainan dalam Quizizz membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. mereka dapat bersaing dengan teman-teman mereka dan meraih peringkat yang lebih baik di leaderboard, menciptakan suasana kompetitif yang sehat (Pakudu & Safaat, 2024). Umpan balik instan yang diterima setelah menyelesaikan kuis juga sangat membantu siswa dalam memahami materi yang belum dikuasai dan memberikan

kesempatan untuk memperbaiki pemahaman mereka. Melalui kuis yang dirancang dengan baik, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, tak hanya sekadar menjawab pertanyaan, tetapi juga belajar untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi (Arfiani et al., 2024).

Namun, penerapan Quizizz juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan akses ke perangkat dan internet, yang mungkin menjadi kendala bagi sebagian siswa. Oleh karena itu, sekolah perlu memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang memadai untuk menggunakan aplikasi ini (Tama, et al., 2025). Selain itu, beberapa siswa mungkin merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran yang baru, sehingga dukungan dan bimbingan yang terus-menerus diperlukan. Dalam situasi kelas yang besar, pengelolaan waktu dan perhatian terhadap setiap siswa bisa menjadi tantangan tersendiri, dan perlu untuk memastikan semua siswa terlibat secara aktif (Maskur, 2023).



Gambar 2. Memastikan siswa mengerjakan dengan teliti.

Untuk lebih meningkatkan efektivitas penerapan Quizizz, beberapa rekomendasi dapat dipertimbangkan. Pertama, penting bagi sekolah untuk meningkatkan akses teknologi dengan memastikan bahwa semua siswa memiliki perangkat dan koneksi internet yang memadai (Azhar et al., 2025). Hal ini akan mendukung penggunaan Quizizz secara lebih efektif dalam pembelajaran. Selanjutnya, pelatihan berkelanjutan bagi guru perlu dilakukan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi ini, termasuk cara merancang kuis yang menarik dan sesuai dengan kurikulum (Yanti & Hamdani, 2024). Selain itu, integrasi Quizizz dalam pembelajaran reguler harus terus dilakukan untuk menjaga motivasi siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Dukungan tambahan juga harus disediakan bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan metode pembelajaran baru ini (Septiani & Suwanto, 2024). Terakhir, penting untuk melakukan evaluasi secara berkala terhadap proses pembelajaran yang melibatkan Quizizz. Umpan balik dari siswa dan guru dapat digunakan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Kalahatu 2021). Dengan langkah-langkah ini, diharapkan penerapan Quizizz dapat terus memberikan manfaat yang optimal dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMA Negeri 2 Ende.

SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Penerapan aplikasi Quizizz di SMA Negeri 2 Ende sebagai bagian dari program asistensi mengajar telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Aplikasi ini menyediakan pengalaman pembelajaran interaktif yang mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, sehingga memperkuat pemahaman

mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan Quizizz juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Meskipun ada tantangan yang dihadapi, seperti keterbatasan akses teknologi dan kesulitan dalam beradaptasi dengan metode baru, manfaat yang diperoleh dari penggunaan aplikasi ini sangat signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W., & Ompusunggu, M. F. (2018). Hubungan antara konsep diri dengan prestasi belajar siswa. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(1). DOI: <https://doi.org/10.33373/kop.v5i1.1448>
- Arfiani, A. R., Restian, A., & Mariani, M. (2024). ANALISIS PEMBIASAAN BUDAYA LITERASI UNTUK MEWUJUDKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DI SD MUHAMMADIYAH 4 BATU. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(1), 74-79. DOI: <https://doi.org/10.36379/autentik.v8i1.477>
- Azhar, M., Rahmawati, M., Saputra, M. R., Mulyani, R., Nurdinah, S., Frananda, A., & Fitri, L. (2025). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 6(1), 78-99. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v6i1.1438>
- Dananjaya, U. (2023). *Media pembelajaran aktif*. Bandung: Nuansa cendekia.
- Eddy, E., Usman, A., & Dafitri, H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal TUNAS*, 2(2), 55-61.
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167-172. DOI: <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Hulu, Y. (2023). Problematika guru dalam pengembangan teknologi dan media pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), 840-846. DOI: <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.285>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147. DOI : 10.24269/dpp.v12i1.7344
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran. *Akademika*, 10(01), 163-178. DOI: <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- LESTARI, D. (2022). Pemanfaatan quizizz untuk ptm pada mata pelajaran matematika. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 48-57. doi: 10.51878/teacher.v2i1.1111.
- Mardiah, S. (2019). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Angka Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Numbered Head Together Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Pugaan Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, 5(3), 35-48. <https://rumahjurnal.net/ptp/article/view/660>
- Maskur, M. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190-203. DOI: <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.172>
- Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 43-55. DOI: <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.1006>
- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 56-83. DOI: <https://doi.org/10.47918/jeac.v4i1.1641>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain [teacher's efforts in building student interaction using a game based learning method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146-163. DOI: <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>

- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26-40. DOI: <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Septiani & Suwanto, W. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(4), 1518-1533. DOI: <https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i4.2494>
- Tama, C. S., Lutfiana, R. F., & Mansur, M. (2025). Analisis Hasil Belajar Siswa melalui Implementasi Quizizz di SMPN 5 Kota Malang. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2776-2785. DOI: <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7275>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211-221. DOI: <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>
- Yanti, R., & Hamdani, U. Z. (2024). Pendampingan Aplikasi Quizalize untuk Meningkatkan Pemahaman Pembuatan Penilaian Pembelajaran Bagi Guru-Guru MGMP IPA Kota Palopo. *Jurnal IPMAS*, 4(1), 9-18. doi: 10.54065/ipmas.4.1.2024.485.