



## PENDAMPINGAN PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT DAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DI SMPN 37 PEKANBARU

Vita Nova Anwar<sup>1</sup>, Sari Herlina<sup>2</sup>, Dadang Juandi<sup>3</sup>

\*Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

\*Email: [vitanovaanwar@upi.edu](mailto:vitanovaanwar@upi.edu)

---

### Informasi Artikel

#### Kata kunci:

kahoot,  
quizizz, pembelajaran.

Diterima: 10-08-2022

Disetujui: 05-10-2022

Dipublikasikan: 10-01- 2023

### Abstrak

*Kahoot* dan *Quizizz* merupakan platform pembelajaran yang dapat digunakan untuk melihat pengetahuan siswa yang berbasis permainan. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai *ice breaking* untuk memunculkan minat belajar siswa. Aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* ini dapat dimanfaatkan untuk semua pelajaran. Sehingga kegiatan pendampingan ini bertujuan agar guru-guru di SMPN 37 Pekanbaru dapat memanfaatkan aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* dalam pembelajaran sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menarik minat belajar siswa dan mampu membuat penilaian yang bermakna bagi siswa. Metode pelaksanaan dimulai penyampaian materi secara klasikal dilanjutkan sesi tanya jawab dan pendampingan pembuatan kuis melalui aplikasi *kahoot* dan *quizizz* yang disesuaikan materi yang guru ampu. Hasil kegiatan pengabdian ini, para guru di SMPN 37 Pekanbaru sebagai peserta pelatihan telah mendapatkan pendampingan penggunaan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* dalam pembelajaran. Dalam pelatihan ini para guru sudah membuat kuis dan latihan menggunakan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* untuk nantinya akan dicobakan di kelas masing-masing. Pada pelatihan ini guru sangat tertarik untuk menyiapkan perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif.

---

### Abstract

*Kahoot* and *Quizizz* are learning platforms that can be used to view student knowledge based on games. This application can be used as an ice breaker to raise student interest in learning. *Quizizz* and *Kahoot* applications can be used for all lessons. So that this mentoring activity aims to make teachers at SMPN 37 Pekanbaru able to take advantage of the *Quizizz* and *Kahoot* applications in learning so as to create a learning environment that attracts students' interest in learning and is able to make meaningful assessments for students. The implementation method begins with the delivery of material in a classical manner, followed by a question and answer session and mentoring in making quizzes through the *kahoot* and *quizizz* applications that are adapted to the material that the teacher is capable of. As a result of this service activity, teachers at SMPN 37 Pekanbaru as training participants have received assistance in using the *Kahoot* and *Quizizz*

applications in learning. In this training the teachers have made quizzes and exercises using the Kahoot and Quizizz applications to be tested in their respective classes. In this

training, teachers are very interested in preparing interactive technology-based learning tools.

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan pembelajaran berbasis digital tentunya menuntut kreativitas guru untuk menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta sesuai dengan tuntutan zaman. Belakangan ini, pasca pandemi covid-19 arah pembelajaran sudah berbasis *online* dan *offline*. Perkembangan teknologi serta fasilitas yang dimiliki sekolah, guru dan siswa bisa dioptimalkan untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik (Ginting et al., 2021).

Saat ini banyak sekali media yang dapat digunakan guru untuk menunjang pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media teknologi tetap membutuhkan peran guru sebagai fasilitator agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Media pembelajaran akan mempengaruhi variasi mengajar di dalam kelas dan tentunya diharapkan dapat meningkatkan prestasi peserta didik (Aditiyawarman et al., 2022). Media pembelajaran merupakan salah satu alat penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran (Herlina, 2019) dan media pembelajaran memudahkan guru membantu materi serta factor penentu keberhasilan dalam memudahkan siswa untuk memahami materi (Khalisa et al., 2021).

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan variasi dalam pembelajaran adalah *Kahoot* dan *Quizizz*. Kedua aplikasi ini berbasis web dan memerlukan internet dan dapat digunakan sebagai *digital assessment* sehingga memudahkan guru dalam melaksanakan penilaian (Aswir et al., 2020; Ginting et al., 2021; Wang & Tahir, 2020). Pemberian latihan secara digital ini meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dan guru terhadap perkembangan teknologi. Sehingga memudahkan mereka untuk menggunakan teknologi baru yang mendukung pembelajaran. Penggunaan teknologi sangat dituntut di era 4.0 saat ini, seperti *software* dalam pembelajaran berbasis digital (Hadi; & Alias, 2019; Khairunnisa & Ilmi, 2020).

*Kahoot* merupakan aplikasi *online* berbasis web dan digital yang dapat mendukung pembelajaran (Khairunnisa & Ilmi, 2020). *Kahoot* ini dapat digunakan sebagai *ice breaking* untuk menyemangati peserta didik dalam belajar (Wang & Tahir, 2020). *Ice breaking* yang diberikan dapat berupa kuis, teka-teki, dan tebak gambar (Johns, 2015). Penggunaan aplikasi ini menggunakan koneksi internet baik dari guru maupun dari ponsel peserta didik.

Sementara itu, aplikasi *Quizizz* merupakan tools interaktif yang juga berbasis website untuk merancang tes, kuis, serta uji diagnostik yang ditampilkan dengan animasi yang menarik (Aditiyawarman et al., 2022). *Quizizz* dapat memberikan data tentang kinerja siswa, melacak jumlah siswa yang menjawab benar, soal yang paling banyak salah, dan semua data hasil kerja siswa ditampilkan dengan akurat dan cepat. Pada fitur ini guru dapat memberikan tugas yang dapat dikerjakan pada rentang waktu tertentu. Penggunaan aplikasi *Quizizz* ini dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Citra & Rosy, 2020).

Dari hasil wawancara kami dengan kepala sekolah SMPN 37 Pekanbaru, beliau mengatakan bahwa saat ini sebagian guru-guru kami yang belum terlalu menguasai aplikasi atau *software* yang mendukung pembelajaran. Padahal di sekolah ini, fasilitas internet dan sarana komputer sudah memadai. Oleh sebab itu, perlu sekali pelatihan dan pendampingan tentang penggunaan *software* dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama.

Oleh sebab itu, pada pelatihan ini kami mengenalkan penggunaan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* serta penerapannya pada setiap mata pelajaran di SMPN 37 Pekanbaru. Pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi *Kahoot* dan *quizizz* bertujuan agar pembelajaran di sekolah ini lebih variatif serta mengembangkan kecakapan teknologi bagi guru dan siswa. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini bertujuan agar guru-guru di SMPN 37 Pekanbaru dapat memanfaatkan aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* dalam pembelajaran sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menarik minat belajar siswa dan mampu membuat penilaian yang bermakna bagi siswa.

## METODE

Metode yang digunakan yaitu memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan *software* dalam pembelajaran. Saat pelaksanaan tim pengabdian terlebih dahulu menyajikan materi tentang *Kahoot* dan *Quizizz* secara klasikal pada peserta pengabdian. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan sesi Tanya Jawab dan kegiatan pendampingan. Pelatihan dilaksanakan secara daring dan luring di SMPN 37 Pekanbaru, pada tanggal 6 Agustus 2022 yang diikuti 41 orang guru. Kemudian dilanjutkan dengan pendampingan penggunaan *software* melalui media daring *google meet*, *whatsap grup* dan *zoom* pada tanggal 8-13 Agustus 2022.

Dalam menyampaikan materi diberikan materi dalam bentuk powerpoint, yang berisikan langkah-langkah penggunaan *Kahoot* dan *Quizizz* untuk mendukung pembelajaran yang menarik di kelas. Kegiatan diawali dengan pengenalan aplikasi *Kahoot* melalui web. Kemudian para peserta mencobakan menggunakannya, selanjutnya dijelaskan langkah-langkah membuat kuis sendiri sesuai dengan mata pelajaran yang dibimbing oleh masing-masing guru tersebut.

Materi berikutnya penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk membuat tes dan latihan yang dapat dikerjakan peserta didik dalam rentang waktu yang diberikan. Selanjutnya para guru mencobakan membuat soal latihan di *Quizizz* sesuai dengan bidang studi masing-masing. Produk dari pelatihan ini adalah kuis dan latihan yang telah disiapkan masing-masing guru untuk nanti dicobakan di kelas.

Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dan Quizizz Dalam Pembelajaran di SMPN 37 Pekanbaru  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

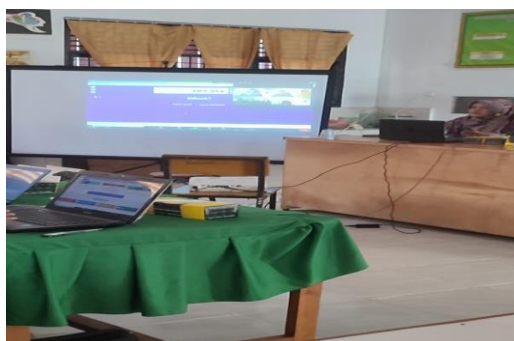
Pelatihan ini dibagi atas 2 tim yaitu tim daring dan tim luring. Tim daring menggunakan aplikasi zoom untuk mendukung pelaksanaan pelatihan. Layar zoom ditampilkan di ruang pertemuan SMPN 37 Pekanbaru menggunakan LCD, hal ini dapat dilihat pada Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan secara daring dan luring dapat terlaksana dengan baik. Tanya jawab peserta dengan pemateri dapat terjadi secara langsung.

Pembukaan kegiatan pengabdian masyarakat oleh ketua TIM dan kata sambutan oleh kepala sekolah SMPN 37 Pekanbaru. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran dengan menggunakan *software* yang menarik dalam pembelajaran. Pemanfaatan *software* Kahoot dan Quizizz dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian yang dilakukan secara daring

Pada sesi pertama, pada guru diberikan kuis menggunakan *Kahoot* yang ditampilkan dengan proyektor (Gambar 2) yang disampaikan pemateri pertama oleh Vita Nova Anwar. Kemudian guru mencobakan kuis tersebut menggunakan *smartphone* masing-masing. Keseruan sudah mulai terlihat setiap soal ditayangkan, hingga akhirnya diperoleh *leader board* atau pemenang dari kuis tersebut. Sorak riang pun muncul di ruang pelatihan.



Gambar 2. Ice Breaking Penggunaan *Software* Kahoot dalam Pembelajaran

Selanjutnya pemateri mulai menjelaskan cara membuat akun di *Kahoot*. Kemudian memasukkan soal kuis sesuai dengan bidang studi masing-masing. Kegiatan didampingi langsung oleh tim sampai para guru benar-benar bisa menyelesaikan projectnya.

Pembelajaran berbasis teknologi tentunya sangat sesuai dengan perkembangan zaman. Adapun beberapa kelebihan pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot ini diantaranya:

1. Pembelajaran menyenangkan

Sebagian besar peserta didik akan merasa bosan dan jenuh jika pembelajarannya monoton dan berfokus pada guru saja. Dengan berbantuan aplikasi ini akan memunculkan gairah belajar peserta didik, karena mereka ikut terlibat dalam penyelesaian permasalahan yang telah disiapkan guru.

2. Siswa lebih menguasai teknologi

Penggunaan kahoot ini akan membantu peserta didik untuk lebih menguasai teknologi. Banyaknya software yang mendukung pembelajaran membuat peserta didik terlatih dengan teknologi baru. Dengan demikian, dapat menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan mereka.

3. Meningkatkan kemampuan motorik peserta didik

Penggunaan perangkat lunak kahoot ini dapat melatih motorik peserta didik, karena mereka menjawab dengan cepat dan tepat. Dalam aplikasi ini dapat diatur durasi waktu masing-masing soal. Sehingga ini menjadi tantangan bagi siswa untuk menyelesaikan soal yang diberikan.

Diantara kelebihan Kahoot di atas ada beberapa kekurangannya diantaranya sebagai berikut;

1. Sebagian guru kurang melek teknologi

Kendala terbesar dalam penerapan teknologi dari pendidikya sendiri yang tidak mau upgrade kemampuan serta terbiasa dengan metode pembelajaran lama yang sudah tidak relevan untuk saat ini.

2. Fasilitas sekolah yang tidak memadai

Salah satu kendala dalam penggunaan teknologi ini, fasilitas sekolah yang tidak memadai untuk mendukung pembelajaran *online*. Tentunya hal ini perlahan harus terus dibenahi agar siswa bisa memperoleh pembelajaran secara maksimal.

3. Jam pelajaran yang terbatas

Sebagian guru berpendapat bahwa jam pelajaran sangat terbatas untuk menerapkan teknologi baru apalagi menggunakan internet. Sepertinya paradigma lama kekurangan jam itu masih menghantui sebagian pendidikan. Padahal guru dapat mengalokasi dan mengefektifkan waktu pada setiap materi yang diberikan.

Pada sesi kedua, dilanjutkan dengan pengenalan penggunaan Quizizz dalam membuat

Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dan Quizizz Dalam Pembelajaran di SMPN 37 Pekanbaru latihan dan tugas. Aplikasi quizziz merupakan salah satu aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran. Pada aplikasi ini dapat membuat pertanyaan pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban dan salah satu merupakan jawaban yang benar. Selain itu, pada aplikasi ini juga mendukung untuk soal berbentuk gambar, grafik, pertanyaan terbuka dan lainnya. Setelah pertanyaan disiapkan, guru dapat menyebarkan kode angka yang muncul secara otomatis dalam quizziz kepada peserta didik. Kelebihan aplikasi ini dapat digunakan di luar jam pelajaran dan dijadikan sebagai pekerjaan rumah (PR) serta pada saat tes jawaban dapat dibuat secara acak untuk memperkecil kemungkinan peserta didik menyontek. Pada aplikasi quizziz ini dapat menganalisis soal, mengetahui jawaban yang dijawab benar dan salah oleh masing-masing siswa. Kemudian secara otomatis dapat mengurutkan siswa dari skor tertinggi. Analisis tersebut dapat digunakan sebagai penilaian guru pada masing-masing capaian pembelajaran (Gambar 3).



Gambar 3. Kegiatan dilaksanakan secara luring di SMPN 37 Pekanbaru

Pada Gambar 4. terlihat para guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan saat penyampaian materi oleh pemateri kedua yakni Sari Herlina. Sebagian guru pernah mengetahui tentang Kahoot dan Quizizz tetapi belum pernah menerapkan dalam pembelajaran. Saat sesi diskusi para guru menyampaikan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Pada sesi terakhir kegiatan ini para guru membuat sebuah produk, berupa kuis dan latihan dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* sesuai dengan bidang studi mereka masing-masing.



Gambar 4. Peserta Antusias dalam Melaksanakan Pelatihan

Pada Gambar 4 di atas, peserta antusias mengikuti kegiatan pengabdian. Beberapa guru mengajukan pertanyaan seputar materi kahoot dan quizizz serta kendala yang mereka temukan saat pembuatan aplikasi tersebut, seperti ada guru yang tidak bisa mengedit materi di quizizz padahal materi masih dalam draft, ternyata setelah tim pengabdian memeriksa, guru tersebut langsung mengedit dari *software quizizz* yang didownload di *playstore*. Dari kendala yang dihadapi guru tersebut dalam pembuatan kuis harus melalui web Quizizz-nya. Pertanyaan guru lainnya, apakah aplikasi quizizz bisa mengontrol hanya satu akun email saja dari peserta yang masuk? Jawabannya tidak bisa, namun kita bisa mengecek data yang masuk dan waktu siswa mengisi kuis tersebut. Berikut foto bersama tim pengabdian dengan guru-guru hebat di SMPN 37 Pekanbaru.



Gambar 5. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Guru-guru SMPN 37 Pekanbaru

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini, aplikasi Kahoot dan Quizizz ini saat dilaksanakan kegiatan pengabdian memunculkan motivasi dan semangat guru saat diberikan *ice*

Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dan Quizizz Dalam Pembelajaran di SMPN 37 Pekanbaru *breaking*, sehingga sebagaimana pendapat (Lestari, 2019) ini juga dapat memunculkan motivasi belajar bagi siswa. Aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* merupakan aplikasi yang mudah untuk didesain bagi pemula sekalipun. Aplikasi atau software ini saat cocok digunakan pada generasi milenial dan siswa dapat langsung mengetahui jawaban benar atau salah dari kuis yang diberikan, hal ini sejalan dengan pandangan (Suharsono, 2020). Aplikasi ini dapat dimanfaatkan saat pandemi yang dilaksanakan secara *online* (Wijayanti et al., 2021), apalagi secara langsung dalam kelas. Dengan demikian, hasil evaluasi secara keseluruhan kegiatan pengabdian ini berhasil terlaksana dengan baik, hal ini terlihat dari antusiasnya peserta yang hadir dari awal sampai akhir dan berhasilnya guru-guru membuat kuis pada akun guru masing-masing yang sesuai dengan materi pelajaran yang mereka ampu.

## KESIMPULAN

Para guru di SMPN 37 Pekanbaru sebagai peserta pelatihan telah mendapatkan pendampingan penggunaan software atau aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* dalam pembelajaran. Dalam pelatihan ini para guru sudah menyiapkan kuis dan latihan menggunakan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz* untuk nantinya akan dicobakan di kelas masing-masing. Pada pelatihan ini guru sangat tertarik untuk menyiapkan perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif. Setelah mereka mencobakan menggunakan aplikasi ini, guru jadi merasa puas dan senang atas hasil yang mereka kerjakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., & ... (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal ...*, 7(1), 24–36. <https://ejournal.poltekbangsby.ac.id/index.php/jurnalpenelitian/article/view/840>
- Aswir, Farihen, Gunadi, R. A. A., & Wahthoni, M. (2020). Pelatihan Digital Assessment berbasis Kahoot dan Quizizz untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Lab School FIP UMJ. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–9. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Ginting, J. M., Mahfudin, R. K., Yong, V., Aflizar, M., & ... (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Kahoot Serta Penyuluhan Vaksinasi Covid-19. *National Conference*, 3(1), 312–316. <https://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/view/5950>
- Hadi, N. A., & Alias, N. (2019). *Education 4.0 Software*. Perpustakaan Negara Malaysia.
- Herlina, S. (2019). Desain Modul Pengantar Dasar Matematika untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika. *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 107–115.

- Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dan Quizizz Dalam Pembelajaran di SMPN 37 Pekanbaru  
Johns, K. (2015). Engaging and Assessing Students with Technology: A Review of Kahoot! *The Delta Kappa Gamma Bulletin*, 89-91. <https://doi.org/10.1007/s11251-006-9005-2>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131-140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Khalisa, A. M., Herlina, S., Suripah, S., & Yolanda, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 12(2), 128-136. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2021.vol12\(2\).9371](https://doi.org/10.25299/perspektif.2021.vol12(2).9371)
- Lestari, T. W. (2019). Kahoot! and Quizizz: a comparative study on the implementation of e-learning application toward student's motivation. *LinguA-LiterA : Journal of English Language Teaching Learning and Literature*, 2(2), 13-22.
- Suharsono, A. (2020). the Use of Quizizz and Kahoot! in the Training for Millennial Generation. *IJJET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 4(2), 332-342. <https://doi.org/10.24071/ijjet.v4i2.2399>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning - A literature review. *Computers and Education*, 149(January), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wijayanti, R. A. R., Hermanto, D., Novitasari, A. T., & Liesdiani, M. (2021). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz Dan Kahoot Sebagai Evaluasi Pembelajaran Masa Pandemi. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 557. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v4i3.35760>