



Sosialisasi Pemanfaatan Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi bagi Orang Tua

Patri Janson Silaban^{1*}, Ester Purba², Geby Sihombing³, Kristin Sinaga⁴, Gleadis Segala⁵, Septiana Sitepu⁶

¹⁻⁶Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia

*Penulis Korespondensi: purbaester96@gmail.com

Abstract. An outreach activity regarding the use of the Quizizz platform—a gamification-based tool for mathematics learning assessment—was conducted to enhance parents' understanding and skills in utilizing digital technology to support their children's learning assessment processes at home. Preliminary observations revealed that most parents lacked familiarity with the Quizizz platform as an assessment tool. Some parents were even unaware of Quizizz's existence, relying instead on conventional methods and simple assessment techniques to assist their children's learning. This situation highlighted the need for education on digital technologies that can assist parents in supporting their children's learning. The activity aimed to equip parents with the understanding and skills to use Quizizz as an interactive, engaging, and gamification-based mathematics assessment tool. Held in Gang Pepaya, the activity involved two participating parents. The implementation utilized an interactive training approach comprising material presentation, a demonstration of the Quizizz platform, hands-on practice in creating mathematics quizzes, and a discussion and Q&A session. Through the practical component, participants had the opportunity to directly explore Quizizz features, thereby gaining the ability to create, access, and utilize quizzes for learning assessment. The results demonstrated an improvement in the parents' understanding and skills regarding the Quizizz platform; participants became capable of operating Quizizz and using assessment results to monitor their children's progress in mathematics. Furthermore, the parents responded positively, noting that Quizizz is user-friendly and capable of boosting children's engagement in learning activities. Thus, this outreach activity contributed positively to enhancing parents' digital skills, fostering a more interactive and enjoyable mathematics learning assessment process at home.

Keywords: Gamification; Mathematics Learning Evaluation; Parents' Digital Skills; Quizizz; Socialization.

Abstrak. Kegiatan sosialisasi pemanfaatan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan keterampilan orang tua dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendampingi proses evaluasi belajar anak di rumah. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar orang tua masih kurang memahami penggunaan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Bahkan, ada orang tua yang baru pertama kali mengetahui adanya platform Quizizz sehingga pendampingan belajar anak masih dilakukan secara konvensional dengan menggunakan metode evaluasi sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pemberian edukasi mengenai pemanfaatan teknologi digital yang dapat membantu orang tua dalam mendukung proses pembelajaran anak. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada orang tua mengenai penggunaan platform Quizizz sebagai media evaluasi matematika yang interaktif, menarik, dan berbasis gamifikasi. Kegiatan dilaksanakan di Gang Pepaya dengan melibatkan 2 orang tua sebagai peserta. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan interaktif yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan platform Quizizz, praktik langsung pembuatan kuis matematika, serta diskusi dan tanya jawab. Melalui kegiatan praktik, peserta diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung fitur-fitur Quizizz sehingga mampu memahami cara membuat, mengakses, dan memanfaatkan kuis sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan orang tua dalam menggunakan platform Quizizz. Peserta mampu mengoperasikan Quizizz serta memanfaatkan hasil evaluasi untuk memantau perkembangan belajar matematika anak. Selain itu, orang tua memberikan respon positif karena platform Quizizz dinilai mudah digunakan dan dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, kegiatan sosialisasi ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan digital orang tua untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan menyenangkan di rumah.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran Matematika; Gamifikasi; Keterampilan Digital Orang Tua; Quizizz; Sosialisasi.

1. LATAR BELAKANG

Anak merupakan anugerah yang diberikan kepada orang tua sekaligus amanah yang akan dipertanggungjawabkan di hadapan Tuhan. Oleh karena itu, orang tua memiliki tanggung jawab untuk memberikan pendidikan yang tidak hanya berfokus pada ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan nilai-nilai agama. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama bagi anak, karena di dalam keluargalah anak memperoleh dasar-dasar pembentukan kecerdasan, kepribadian, budi pekerti, serta kesiapan untuk berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat (Ginanjar, 2017). Selain itu, keterlibatan orang tua dalam mendampingi proses belajar juga berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar anak, termasuk dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, proses evaluasi pembelajaran tidak lagi dilakukan secara konvensional, tetapi telah memanfaatkan berbagai platform digital yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Kondisi ini menuntut orang tua untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana mendampingi serta mengevaluasi hasil belajar anak di rumah. Namun demikian, masih banyak orang tua yang belum mengetahui dan memanfaatkan platform digital sebagai media evaluasi pembelajaran matematika anak. Sebagian besar orang tua masih mengandalkan latihan soal dari buku atau pekerjaan rumah yang diberikan guru, sehingga belum memanfaatkan teknologi sebagai sarana evaluasi yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Kurangnya pengetahuan mengenai pemanfaatan platform evaluasi pembelajaran menyebabkan orang tua mengalami kesulitan dalam memantau tingkat pemahaman anak terhadap materi matematika yang telah dipelajari di sekolah.

Salah satu pendekatan yang banyak diterapkan dalam pembelajaran digital adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktis dengan cara membangun ketertarikan (engagement) kelompok tertentu. Glover menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para peserta didik (learners) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap. Secara lebih detail Kapp mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Engagement dapat diartikan sebagai kesediaan untuk berpartisipasi, Frederick mendefinisikan student engagement sebagai tindakan metakonstruksi yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi dan kognitif siswa dalam belajar.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur, seperti kuis, survei, permainan edukatif, dan diskusi. Melalui platform ini, orang tua dapat menyusun soal evaluasi sesuai dengan materi pembelajaran serta menambahkan media pendukung berupa gambar, video, maupun musik sehingga proses evaluasi menjadi lebih menarik. Selain itu, Quizizz sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan umpan balik hasil belajar secara cepat.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan terhadap dua orang tua, diketahui bahwa keduanya belum memahami cara memanfaatkan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Bahkan, salah satu di antaranya baru pertama kali mendengar platform tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital untuk mendukung evaluasi pembelajaran di rumah masih tergolong rendah. Akibatnya, orang tua cenderung melakukan pendampingan belajar secara konvensional, misalnya dengan memberikan pertanyaan sederhana atau meminta anak menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam memanfaatkan platform digital sebagai media evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, tim pelaksana melaksanakan kegiatan Sosialisasi Pemanfaatan Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi bagi Orang Tua. Melalui kegiatan ini diharapkan orang tua mampu memanfaatkan Quizizz secara optimal dalam mendampingi dan mengevaluasi hasil belajar matematika anak di rumah sehingga proses evaluasi menjadi lebih efektif, menarik, serta dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi bagi orang tua bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan orang tua dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pendampingan belajar anak di rumah. Melalui kegiatan ini, orang tua diharapkan mampu mengenal konsep evaluasi pembelajaran berbasis digital serta memahami pentingnya keterlibatan orang tua dalam memantau perkembangan belajar matematika anak.

Selain itu, sosialisasi ini bertujuan untuk memperkenalkan platform Quizizz sebagai media evaluasi yang interaktif, menarik, dan menyenangkan melalui penerapan unsur-unsur gamifikasi, seperti poin, peringkat, dan tantangan.

Orang tua juga diharapkan memperoleh keterampilan praktis dalam menggunakan berbagai fitur Quizizz, mulai dari membuat soal evaluasi, mengakses kuis, membagikan kuis kepada anak, hingga melihat hasil evaluasi secara langsung. Melalui pemahaman dan keterampilan tersebut, orang tua diharapkan dapat memanfaatkan Quizizz secara optimal untuk mendampingi proses belajar anak di rumah, melakukan evaluasi pembelajaran matematika secara lebih efektif, serta memberikan motivasi belajar yang lebih baik kepada anak. Pada akhirnya, kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak dan memberikan dampak positif terhadap motivasi serta hasil belajar matematika siswa.

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan sosialisasi penggunaan media platform quizizz dilakukan untuk memperkenalkan serta meningkatkan pemahaman orang tua untuk melakukan evaluasi pembelajaran matematika anak dengan menggunakan platform digital seperti quizizz agar evaluasi pembelajaran anak lebih menarik dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi belajar anak. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana dan mitra untuk menentukan jadwal kegiatan, jumlah peserta, kebutuhan sarana dan prasarana, serta materi sosialisasi mengenai pemanfaatan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi. Selanjutnya, tim pelaksana menyiapkan materi, perangkat pendukung berupa laptop dan akses internet, serta panduan penggunaan Quizizz agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Tahap persiapan ini mengacu pada teori perencanaan yang dikemukakan oleh Latifah (2022), yang menyatakan bahwa perencanaan merupakan proses penyusunan tujuan, materi, metode, media, dan langkah-langkah kegiatan secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan pengenalan platform Quizizz kepada kedua orang tua sebagai media evaluasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi. Pada tahap ini, tim pelaksana memperkenalkan tampilan antarmuka, fitur-fitur utama, serta karakteristik Quizizz yang mendukung proses evaluasi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan.

Selanjutnya, tim pelaksana menyampaikan materi mengenai pengertian Quizizz, tujuan penggunaannya dalam pembelajaran, serta manfaatnya sebagai media evaluasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak, memberikan umpan balik secara langsung, dan membantu orang tua memantau perkembangan belajar matematika anak di rumah.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan praktik penggunaan Quizizz. Peserta dipandu mulai dari cara mengakses platform, membuat akun, bergabung menggunakan kode kuis, mengerjakan kuis, hingga melihat hasil evaluasi secara otomatis. Selama praktik, tim pelaksana memberikan pendampingan agar peserta dapat memahami setiap tahapan penggunaan Quizizz dengan baik.

Setelah praktik selesai, kegiatan diakhiri dengan sesi tanya jawab dan diskusi. Pada sesi ini, peserta menyampaikan pertanyaan serta kendala yang dihadapi selama menggunakan Quizizz, kemudian tim pelaksana memberikan penjelasan dan solusi sehingga peserta semakin memahami cara memanfaatkan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika di rumah.

Pelaksanaan kegiatan mengacu pada teori Azhar Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, Quizizz dipilih sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif.

Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan kegiatan melalui angket, observasi, dan wawancara singkat. Selanjutnya, tim menyiapkan materi sosialisasi, perangkat pendukung, dan panduan penggunaan Quizizz agar kegiatan berjalan dengan lancar

Angket

Angket evaluasi kegiatan sosialisasi pemanfaatan platform quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi bagi orang tua. Evaluasi dilakukan melalui angket, observasi, dan wawancara singkat.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Tabel 1. Tabel Petunjuk Pengisian.

No	Pernyataan	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
1	Materi sosialisasi mudah dipahami.				
2	Penjelasan yang diberikan oleh tim pelaksana jelas dan mudah diikuti.				
3	Saya memahami fungsi dan manfaat platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika.				
4	Saya dapat menggunakan fitur-fitur dasar Quizizz setelah mengikuti kegiatan sosialisasi.				
5	Saya merasa lebih percaya diri mendampingi anak belajar menggunakan Quizizz di rumah.				
6	Saya tertarik menggunakan Quizizz secara mandiri setelah kegiatan ini.				
7	Secara keseluruhan saya puas terhadap pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini.				

Observasi

Observasi dilakukan oleh tim pelaksana selama kegiatan berlangsung untuk melihat tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta.

Tabel 2. Tabel Observasi.

No	Aspek yang Diamati	Peserta 1	Peserta 2
1	Mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir		
2	Memperhatikan penyampaian materi		
3	Aktif dalam sesi tanya jawab		
4	Mengikuti praktik penggunaan Quizizz		
5	Mampu mengoperasikan fitur dasar Quizizz		

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

Wawancara Singkat

Wawancara dilakukan kepada kedua peserta sebagai sampel untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai manfaat kegiatan dan rencana penerapan platform quizizz dalam evaluasi pembelajaran.

Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai kegiatan sosialisasi pemanfaatan platform Quizizz yang telah dilaksanakan?

Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami? Jelaskan alasannya

Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan saat menggunakan platform Quizizz? Jika ya, kesulitan apa yang dialami?

Menurut Bapak/Ibu, apa manfaat penggunaan Quizizz dalam mendampingi evaluasi pembelajaran matematika anak di rumah?

Apa saran Bapak/Ibu agar kegiatan sosialisasi seperti ini dapat menjadi lebih baik pada pelaksanaan berikutnya?

Hasil angket, observasi, dan wawancara kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas kegiatan sosialisasi dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan orang tua terhadap penggunaan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi bagi orang tua dilaksanakan di Gang Pepaya dengan melibatkan dua orang tua sebagai peserta kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan orang tua dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media evaluasi pembelajaran matematika anak di rumah.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai pengenalan platform Quizizz, manfaat penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran, serta konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Peserta diberikan pemahaman bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai media evaluasi yang lebih menarik melalui fitur permainan seperti pemberian skor, peringkat, dan umpan balik secara langsung. Selanjutnya, tim pelaksana melakukan demonstrasi penggunaan Quizizz mulai dari cara mengakses platform, membuat akun, membuat kuis sederhana, bergabung dalam kuis, hingga melihat hasil evaluasi.

Setelah penyampaian materi dan demonstrasi, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik langsung menggunakan platform Quizizz dengan pendampingan dari tim pelaksana. Melalui kegiatan praktik tersebut, peserta mampu mencoba fitur-fitur dasar Quizizz dan memahami langkah-langkah penggunaannya sebagai media evaluasi pembelajaran matematika anak. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab untuk mengetahui kendala yang dialami peserta selama praktik serta memberikan solusi terhadap permasalahan yang muncul.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui angket, seluruh peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan sosialisasi. Peserta menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa materi yang diberikan mudah dipahami, penjelasan tim pelaksana jelas, serta kegiatan ini membantu meningkatkan pemahaman mengenai penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika.

Hasil observasi selama kegiatan juga menunjukkan bahwa keterlibatan peserta berada pada kategori baik dan sangat baik, ditandai dengan keaktifan peserta dalam mengikuti kegiatan, memperhatikan materi, bertanya, serta mampu mengoperasikan fitur dasar Quizizz.

Dengan demikian, kegiatan sosialisasi ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua dalam memanfaatkan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Hasil kegiatan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sosialisasi penggunaan media evaluasi pembelajaran platform quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi orang tua dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran.

Peningkatan Pemahaman Orang Tua

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan platform Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman orang tua mengenai penggunaan teknologi digital sebagai media evaluasi pembelajaran matematika. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar peserta belum mengetahui fungsi dan cara penggunaan Quizizz dalam membantu proses evaluasi belajar anak. Setelah mengikuti penyampaian materi dan praktik langsung, peserta mampu memahami manfaat Quizizz sebagai media evaluasi yang interaktif, menarik, dan berbasis gamifikasi. Hasil angket menunjukkan bahwa seluruh peserta memberikan respon setuju dan sangat setuju terhadap pernyataan terkait kemudahan memahami materi, manfaat Quizizz, serta peningkatan pengetahuan setelah mengikuti kegiatan sosialisasi.

Kemampuan Orang Tua menggunakan Media Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan sosialisasi, orang tua menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan platform Quizizz sebagai media pendukung evaluasi pembelajaran matematika. Peserta mampu mengikuti langkah-langkah penggunaan Quizizz, mulai dari mengakses platform, memahami fitur dasar, mengerjakan kuis, hingga melihat hasil evaluasi. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, kemampuan peserta dalam mengoperasikan Quizizz berada pada kategori baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa praktik langsung yang diberikan membantu peserta lebih mudah memahami penggunaan media pembelajaran digital serta meningkatkan kepercayaan diri dalam mendampingi anak belajar di rumah.

Respon dan Antusias Peserta

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan respon dan antusiasme yang positif. Peserta mengikuti kegiatan dengan aktif, memperhatikan penyampaian materi, serta berpartisipasi dalam sesi praktik dan diskusi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta berada pada kategori baik dan sangat baik dalam aspek keterlibatan selama kegiatan. Selain itu, berdasarkan wawancara singkat, peserta menyampaikan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengalaman baru dan dinilai dapat membuat kegiatan evaluasi matematika menjadi lebih menarik serta menyenangkan bagi anak. Antusiasme peserta menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi mampu meningkatkan minat orang tua dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran anak di rumah.

Pembahasan

Hasil kegiatan sosialisasi menunjukkan bahwa pemanfaatan platform Quizizz dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan orang tua dalam menggunakan teknologi digital sebagai media evaluasi pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil angket, seluruh peserta memberikan respon setuju dan sangat setuju terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa materi dan praktik penggunaan Quizizz dapat dipahami dengan baik oleh peserta. Peningkatan pemahaman tersebut terlihat dari kemampuan orang tua dalam mengenali fungsi Quizizz, memahami manfaat evaluasi berbasis digital, serta mengetahui cara menggunakan fitur dasar yang tersedia pada platform tersebut.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan teori Azhar Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Media digital seperti Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dalam kegiatan sosialisasi ini, Quizizz dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran matematika yang dapat membantu orang tua melakukan pendampingan belajar anak dengan cara yang lebih inovatif dibandingkan evaluasi secara konvensional.

Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi juga mendukung teori Kapp yang menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan penerapan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat pengguna. Fitur-fitur yang terdapat dalam Quizizz seperti pemberian skor, peringkat, tantangan, serta umpan balik secara langsung memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan bagi anak. Dengan adanya unsur permainan tersebut, kegiatan evaluasi matematika tidak lagi hanya dianggap sebagai kegiatan mengerjakan soal, tetapi menjadi aktivitas yang dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, kemampuan peserta dalam menggunakan Quizizz berada pada kategori baik dan sangat baik.

Hal ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang melibatkan demonstrasi dan praktik langsung mampu membantu orang tua memahami penggunaan teknologi digital secara lebih efektif. Peserta tidak hanya menerima penjelasan secara teori, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung setiap tahapan penggunaan Quizizz, mulai dari mengakses platform, membuat kuis, mengerjakan soal, hingga melihat hasil evaluasi. Kegiatan praktik tersebut memberikan pengalaman nyata sehingga peserta lebih mudah memahami dan mengingat langkah-langkah penggunaan platform.

Selain peningkatan kemampuan teknis, kegiatan sosialisasi ini juga menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri orang tua dalam memanfaatkan teknologi sebagai pendukung pembelajaran anak. Sebelum mengikuti kegiatan, sebagian peserta masih merasa kurang memahami penggunaan media digital dalam evaluasi pembelajaran. Namun setelah diberikan pendampingan, peserta mampu mengoperasikan fitur dasar Quizizz dan memahami manfaatnya dalam memantau perkembangan belajar matematika anak. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian edukasi dan pelatihan teknologi kepada orang tua dapat membantu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pendidikan anak.

Respon positif dan antusiasme peserta selama kegiatan juga menjadi indikator keberhasilan pelaksanaan sosialisasi. Peserta terlihat aktif mengikuti penyampaian materi, mengajukan pertanyaan, serta berpartisipasi dalam praktik penggunaan Quizizz. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta menilai Quizizz sebagai media yang mudah digunakan dan dapat membantu membuat kegiatan evaluasi matematika menjadi lebih menarik bagi anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi juga memberikan kemudahan bagi orang tua dalam melakukan pendampingan belajar di rumah.

Temuan kegiatan ini juga sesuai dengan pandangan bahwa keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran memiliki peran penting terhadap keberhasilan belajar anak. Orang tua yang memiliki pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi akan lebih mampu memberikan dukungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak. Melalui penggunaan Quizizz, orang tua dapat mengetahui kemampuan anak berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh sehingga dapat memberikan pendampingan atau penguatan pada materi yang masih belum dipahami. Dengan demikian, kegiatan sosialisasi pemanfaatan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan digital orang tua. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan sederhana dengan pendekatan interaktif dapat membantu masyarakat, khususnya orang tua, dalam memanfaatkan teknologi pendidikan.

Penggunaan Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif media evaluasi yang efektif untuk menciptakan proses belajar matematika yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.



Gambar 1. Proses Sosialisasi Pemanfaatan Platfrom Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi bagi Orang Tua.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi pemanfaatan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi bagi orang tua, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan orang tua dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran anak di rumah. Melalui kegiatan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, serta diskusi, peserta mampu memahami fungsi dan manfaat Quizizz sebagai media evaluasi yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan.

Hasil evaluasi melalui angket menunjukkan bahwa seluruh peserta memberikan respon positif dengan memilih kategori setuju dan sangat setuju terhadap pelaksanaan kegiatan. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta mampu mengikuti kegiatan dengan baik, aktif dalam diskusi, serta dapat mengoperasikan fitur dasar Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa metode pelatihan interaktif yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kemampuan orang tua dalam menggunakan media pembelajaran digital. Dengan adanya kegiatan sosialisasi ini, orang tua menjadi lebih siap dalam melakukan pendampingan belajar matematika anak melalui pemanfaatan platform digital.

Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif media evaluasi yang membantu menciptakan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Saran

Bagi Orang Tua

Diharapkan dapat memanfaatkan platform Quizizz secara rutin sebagai media evaluasi pembelajaran matematika sehingga dapat mendampingi dan memantau perkembangan belajar anak secara lebih efektif.

Bagi Sekolah

Disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital melalui kerja sama dengan orang tua serta memberikan pelatihan sederhana mengenai pemanfaatan platform pembelajaran.

Bagi Kegiatan Lanjutan

Sosialisasi serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak peserta dan memperkenalkan berbagai platform pembelajaran digital lainnya agar keterampilan digital orang tua terus meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah bersedia menjadi peserta dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosialisasi pemanfaatan platform Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas yang telah memberikan dukungan dan kesempatan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Penghargaan juga diberikan kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital orang tua dalam mendukung pembelajaran matematika anak di rumah.

DAFTAR REFERENSI

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). Rajawali Pers.

- Astuti, A., Oktaviana, D., & Firdaus, M. (2022). *Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar siswa. Media Pendidikan Matematika*, 10(1), 1–12.
- Azzahra, M., & Pramudiani, P. (2022). *Pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V sekolah dasar. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.
- Gunarti, N. S. I., Wibowo, S. E., Haryanto, H., Sintawati, M., & Andriyani, M. (2022). *Quizizz application and its impact on advanced mathematics learning outcomes of prospective elementary school teachers in Indonesia. International Journal of Elementary Education*, 6(3), 494–500.
- Latifah, U., & Hanif, M. (2022). *Konsep perencanaan pembelajaran. Jurnal Pendidikan Figur*, 8(6).
- Marzuki, G. A., & Setyawan, A. (2022). *Peran orang tua dalam pendidikan anak. Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(4), 53–62.
- Pratama, R. Y. (2021). *Utilization of Quizizz educational game media to increase learning interest and achievement. Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 4(2), 307–316.
- Rahmawati, L. (2024). *Gamifikasi nilai-nilai tauhid untuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 48–67.
- Srimuliyani. (2023). *Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Suryanti, S., & Taufik, A. (2022). *Implementasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika. ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 32–42.