

---

---

## PENDAMPINGAN BELAJAR MELALUI MEDIA AJAR QUIZWHIZZER TERKAIT DENGAN RESPONS PESERTA DIDIK MTS NEGERI KOTA BATU

<sup>1</sup>Syarifah Ainur Natia✉, <sup>1</sup>Sitti Nur Alisyah Saputri, <sup>1</sup>Fitriani Nur,  
<sup>2</sup>Rachmah Ratnaningtyas, <sup>1</sup>Nursalam

<sup>1</sup>Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

<sup>2</sup>Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri Kota Batu, Indonesia

Email: [syarifahanrn@gmail.com](mailto:syarifahanrn@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol4No2.pp247-256>

### ABSTRACT

*Education is a fundamental element in developing individual potential, especially in the Society 5.0 era, which is characterized by advances in information technology. The learning motivation of students in class VIII C at MTs Negeri Kota Batu tends to be low, which is caused by conventional learning methods that are less varied. The use of monotonous teaching media, such as WordWall, which is used repeatedly, makes students feel bored and less actively involved in the learning process. Therefore, interactive learning media such as QuizWhizzer are proposed as an innovative solution to increase the variety of learning methods and stimulate learners' interest in learning. This study aims to evaluate the effectiveness of learning assistance through QuizWhizzer teaching media related to learners' responses. The method used in this study is learning assistance, which consists of three stages: preparation, implementation, and evaluation. The results showed that the use of QuizWhizzer in learning assistance succeeded in increasing learners' positive responses by 80%, which reflected increased participation and motivation to learn. Thus, QuizWhizzer is recommended as an effective teaching medium in creating a more engaging and participatory learning environment.*

**Keyword:** *Learning Assistance, QuizWhizzer, Learner Response.*

### ABSTRAK

*Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam mengembangkan potensi individu, terutama di era Society 5.0 yang ditandai oleh kemajuan teknologi informasi. Motivasi belajar peserta didik kelas VIII C di MTs Negeri Kota Batu cenderung rendah, yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang variatif. Penggunaan media ajar yang monoton, seperti WordWall yang digunakan secara berulang, membuat peserta didik merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif seperti QuizWhizzer diusulkan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan variasi metode pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pendampingan belajar melalui media ajar QuizWhizzer terkait dengan respons peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendampingan belajar, yang terdiri dari tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer dalam pendampingan belajar berhasil meningkatkan respons positif peserta didik sebesar 80%, yang mencerminkan peningkatan partisipasi dan motivasi belajar. Dengan demikian, QuizWhizzer direkomendasikan sebagai media ajar yang efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.*

**Kata Kunci:** *Pendampingan Belajar, QuizWhizzer, Respons Peserta Didik.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah elemen krusial dalam kehidupan dan harus mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan memegang peranan krusial dalam kehidupan masyarakat, karena melalui pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan potensinya secara maksimal (Indy et al., 2019). Pendidikan sebagai bekal bagi manusia dalam menghadapi berbagai tantangan yang muncul seiring perubahan zaman. Saat ini, di tengah arus globalisasi dan pesatnya kemajuan teknologi, pendidikan tak boleh tertinggal (Natalia & Sukraini, 2021). Pendidikan harus mampu menyesuaikan diri dengan setiap fase perubahan kehidupan, termasuk sistem pendidikan yang terus berkembang ke arah yang lebih baik, guna memenuhi kebutuhan manusia dalam menghadapi tantangan zaman yang dinamis.

Proses pendidikan di era modern, khususnya di era *society* 5.0, semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi. Seiring waktu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menunjukkan peningkatan yang signifikan (Alfianistiawati et al., 2022). Salah satu tantangan yang dihadapi oleh para pendidik adalah bagaimana menciptakan metode pengajaran yang menarik dan efektif untuk dapat memikat perhatian peserta didik, terutama di jenjang sekolah menengah pertama. Seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pembelajaran digital menjadi tantangan tersendiri bagi guru maka diperlukannya pendampingan belajar yang baik dari guru.

Pendampingan belajar yang baik dari guru merupakan kunci dalam membantu peserta didik memahami materi dengan lebih efektif. Guru perlu mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, efisien, dan efektif (Susanto & Ismaya, 2022). Penggunaan IPTEK tidak hanya membuat guru tetap mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga mempermudah proses pembelajaran (Sholeh & Basuki, 2019). Selain itu, guru harus mampu menyampaikan informasi yang perlu dipelajari peserta didik dalam bentuk permainan yang edukatif dan menyenangkan, serta kreatif dalam penyajiannya (Kaswar et al.,

2023). Secara teori, kreativitas dan variasi dalam materi pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran yang efektif dan efisien (Santanapurba & Hidayanti, 2018). Pembelajaran yang monoton, terutama dalam matematika, cenderung membuat peserta didik lamban, mengantuk, dan bosan.

Pembelajaran matematika merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan individu, mengubah dari kurangnya pemahaman menjadi lebih menguasai. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih kemampuan berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta bekerja sama dalam kelompok (Marliani, 2015). Selain itu, peserta didik diharapkan mampu memahami konsep-konsep matematika, melihat keterkaitan antar konsep, menggunakan penalaran, menyelesaikan masalah, menyampaikan ide, serta menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Mardati, 2021). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, terutama dalam pembelajaran matematika.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa di kelas VIII C MTs Negeri Kota Batu, motivasi belajar peserta didik cenderung rendah, terutama karena pembelajaran konvensional yang membosankan. Salah satu penyebab utama adalah penggunaan media ajar yang kurang beragam, di mana guru matematika hanya menggunakan satu aplikasi kuis, yaitu *WordWall*, secara terus-menerus dalam pembelajarannya. Akibatnya, peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang monoton menghambat terciptanya suasana belajar yang menarik dan dinamis, sehingga berdampak pada rendahnya respons dan pemahaman peserta didik. Menawarkan permainan edukatif dalam bentuk multimedia menjadi pilihan yang efektif untuk mengatasi masalah ini (Irmayanti et al., 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif seperti *QuizWhizzer* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan variasi metode pembelajaran

dan merangsang minat belajar peserta didik di kelas.

*QuizWhizzer* adalah sebuah platform untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses secara online. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh kompetisi. Interaktivitas yang disediakan oleh *QuizWhizzer* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, yang pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar mereka (Laeli & Kasmui, 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian yang mengindikasikan bahwa penerapan *QuizWhizzer* secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dari segi perilaku, emosional, dan kognitif, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Putri et al., 2024). Selain itu, penelitian lain bahwa aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional atau hanya bergantung pada buku paket (Rahma & Zakaria, 2024). Oleh karena itu, *QuizWhizzer* berperan tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai solusi yang inovatif yang mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, sekaligus meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik secara menyeluruh.

Untuk mengatasi masalah motivasi belajar peserta didik cenderung rendah karena penggunaan media ajar yang kurang beragam, dibutuhkan strategi pembelajaran yang efektif dalam memperdalam pemahaman konsep matematika di MTs Negeri Kota Batu. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah mendampingi belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya telah melaksanakan pendampingan belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, seperti media ajar *Quizizz* (Nurhayati & Mariam, 2023), media ajar *Fun Thinkers* (Hendrawati et al., 2024), dan media ajar *Tangram 7* (Runisah et al., 2022).

Namun, pendampingan belajar menggunakan platform *QuizWhizzer* ini masih terbatas. Padahal platform ini memiliki potensi luar biasa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *QuizWhizzer* menggabungkan unsur gamifikasi yang menarik, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk berkontribusi secara lebih aktif (Azka et al., 2024). Selain itu, platform ini tidak hanya sekedar menyajikan latihan soal, tetapi juga mendorong pemahaman yang lebih mendalam melalui pendekatan berbasis permainan yang bisa disesuaikan dengan kecepatan belajar setiap individu. Dengan akses yang fleksibel, peserta didik dapat mengulang materi dan mengevaluasi pemahaman mereka kapan saja, memberikan kesempatan lebih baik untuk memperkuat konsep yang diajarkan. Potensi ini sangat penting, terutama dalam pembelajaran matematika, di mana pemahaman konsep membutuhkan latihan dan pengulangan secara berkelanjutan. *QuizWhizzer* juga membantu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dengan cara yang menyenangkan dan efektif, menjadikannya media pendukung yang sangat sesuai dengan era digital saat ini.

Oleh karena itu, pada kegiatan pengabdian ini, penulis mengusung judul "Pendampingan Belajar Melalui Media Ajar *QuizWhizzer* Terkait dengan Respons Peserta Didik," yang berfokus pada bagaimana implementasi *QuizWhizzer* sebagai media ajar digital dapat meningkatkan keterlibatan dan respons peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengabdian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak pendampingan belajar melalui media ajar *QuizWhizzer* terhadap respons peserta didik Kelas VIII C di MTs Negeri Kota Batu. Dengan memahami respons ini, diharapkan guru dapat mengembangkan strategi pengajaran yang lebih efektif dan memenuhi kebutuhan peserta didik. Di samping itu, diharapkan pemanfaatan media ini mampu memberikan hasil yang positif terhadap pemahaman materi yang lebih baik dan

meningkatkan motivasi peserta didik dalam menyelesaikan setiap tahapan kuis.

### TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengeksplorasi dampak pendampingan belajar melalui media ajar *QuizWhizzer* terhadap respons peserta didik Kelas VIII C di MTs Negeri Kota Batu. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatkan respons peserta didik dari segi emosional, perilaku, dan kognitif, serta meningkatkan pemahaman materi matematika yang diajarkan. Selain itu, pengabdian ini juga bertujuan untuk menambah variasi dalam metode pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Manfaat dari penelitian ini antara lain adalah memberikan wawasan baru bagi guru tentang penggunaan media pembelajaran interaktif yang inovatif, membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar mereka, serta memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pengajaran di sekolah. Selain itu, penelitian ini juga memberikan referensi ilmiah yang bermanfaat bagi dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi digital.

### METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pendampingan belajar. Pendampingan belajar merupakan pendekatan dalam memberikan dukungan belajar dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian akademis para peserta didik (Pahmi et al., 2021). Pendampingan belajar dilakukan di kelas VIII C pada mata pelajaran matematika. Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan pada tanggal 2 – 9 Agustus 2024 yang berlokasi di MTs Negeri Kota Batu. Pendampingan dilakukan oleh mahasiswa yang berkolaborasi dengan guru pamong di sekolah. Pendampingan ini meliputi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap

pelaksanaan pendampingan, dan tahap evaluasi (Nugroho et al., 2022; Susanti et al., 2022).

### Tahap Persiapan

- Melakukan identifikasi masalah dan kebutuhan peserta didik
- Menentukan dan menyusun materi ajar yang akan digunakan
- Menentukan model, metode, pendekatan dan strategi pembelajaran
- Merancang dan membuat modul ajar serta media pembelajaran *QuizWhizzer* yang akan digunakan.

### Tahap Pendampingan

Tahap pendampingan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) pada materi operasi bilangan bentuk akar. Di akhir pembelajaran peserta didik diberikan kuis dengan menggunakan platform *QuizWhizzer*.

Hasil pendampingan yang diperoleh dengan pemberian kuis melalui platform *QuizWhizzer* selanjutnya akan dianalisis secara deskriptif dengan menyajikan kategori hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kategori Hasil Belajar Peserta Didik

Interval Skor	Kategori
90 – 100	Sangat Tinggi
75 – 89	Tinggi
55 – 74	Sedang
40 – 54	Rendah
0 – 39	Sangat Rendah

Sumber : (Haruna & Darwis, 2020)

### Tahap Evaluasi

Tahap terakhir yaitu evaluasi yang bertujuan untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran *QuizWhizzer* yang digunakan dalam kegiatan pendampingan belajar. Pelaksanaan kegiatan pendampingan dievaluasi dengan pemberian angket respons kepada platform *QuizWhizzer* yang digunakan dalam kegiatan pendampingan. Angket respons yang

diberikan menggunakan skala likert dengan pedoman penskoran sebagai berikut:

**Tabel 2.** Pedoman Penskoran Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Sukardi & Handayani, 2022)

Dalam menghitung hasil angket peserta didik, digunakan rumus (Jasmalinda, 2021) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase

$F$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah skor kriterium

Selanjutnya dilakukan pengkategorian respons peserta didik berdasarkan hasil perhitungan di atas dengan format kriteria respons peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 3.** Kriteria Respons Peserta Didik

Kriteria	Persentase
Sangat Positif	$85\% \leq R \leq 100\%$
Positif	$70\% \leq R < 85\%$
Cukup Positif	$60\% \leq R < 70\%$
Kurang Positif	$50\% \leq R < 60\%$
Tidak Positif	$R < 50\%$

Sumber : (Nur et al., 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan belajar peserta didik pada kelas VIII C MTs Negeri Kota Batu dengan materi operasi bilangan bentuk akar menggunakan *QuizWhizzer* dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan media kuis digital yang inovatif kepada guru, yaitu *QuizWhizzer*, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Melalui penggunaan media ini, diharapkan peserta didik dapat belajar secara interaktif dan menyenangkan sambil bermain, sehingga mereka lebih termotivasi dalam mengerjakan kuis. Selain itu,

penggunaan *QuizWhizzer* bertujuan untuk membantu guru dalam meningkatkan variasi metode pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. *QuizWhizzer* merupakan salah satu platform kuis berbasis game edukatif yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. *QuizWhizzer* memiliki banyak pilihan jenis kuis seperti pilihan ganda, jawaban berganda, jawaban numerik, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, dan lainnya.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media ajar dalam pembelajaran kurang bervariasi, terutama dalam pemberian kuis. Penggunaan satu media yang sama secara berulang dapat membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dengan media ajar yang lebih beragam dan menarik untuk meningkatkan motivasi serta respons peserta didik secara optimal. Media yang bervariasi diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi meningkat dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran terbangun. Untuk mengatasi permasalahan ini, diputuskan untuk melakukan pendampingan belajar dengan menggunakan *QuizWhizzer* sebagai media penilaian formatif di akhir pembelajaran. *QuizWhizzer* diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam mengerjakan kuis, sehingga dapat mengatasi kebosanan dan menjadikan pembelajaran lebih menarik serta partisipatif.

Kegiatan selanjutnya yaitu menentukan dan menyusun materi ajar serta menentukan model, metode, pendekatan dan strategi pembelajaran yang cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Materi ajar yang dipilih adalah bab bilangan berpangkat pada sub materi operasi bilangan bentuk akar. Melihat kondisi peserta didik yang cenderung pasif dalam pembelajaran maka digunakanlah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan pendekatan TPACK

untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) secara efektif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik (Paripurnawan, 2021; Wati, 2022).

Setelah menentukan model, metode, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang akan digunakan, maka dibuatlah modul ajar. Pada tahap ini juga dilakukan perancangan dan pembuatan media pembelajaran menggunakan *QuizWhizzer*. Proses pembuatan kuis dimulai dengan membuat akun di platform *QuizWhizzer* kemudian dilanjutkan dengan memasukkan soal-soal yang telah disusun sebelumnya mengenai operasi bilangan bentuk akar. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman kuis yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Tahap pelaksanaan pendampingan dilakukan berdasarkan pada langkah-langkah pembelajaran dalam model *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang terdiri dari: penyampaian tujuan pembelajaran dan motivasi, penyampaian materi, pengorganisasian peserta didik menjadi beberapa kelompok, pembimbingan kelompok dalam bekerja dan belajar, evaluasi, dan pemberian apresiasi atau penghargaan kepada peserta didik (Erni, 2023). Kegiatan dimulai dengan membuka pembelajaran yang dilanjutkan dengan penyampaian tujuan, motivasi, dan materi pembelajaran. Selanjutnya peserta didik dibentuk ke dalam kelompok yang terdiri dari 4 – 5 orang untuk melakukan diskusi.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Pendampingan  
Sumber: Pribadi

Menjelang akhir pembelajaran, peserta didik diberikan kuis melalui platform *QuizWhizzer*. Untuk mengakses kuis tersebut peserta didik perlu memasukkan kode permainan yang telah dibagikan oleh guru. Selama pengerjaan kuis terlihat jelas antusiasme dan semangat peserta didik dalam menggunakan platform ini. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alfianistiawati et al., 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik terhadap pelajaran matematika. Platform ini menawarkan fitur interaktif yang menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar peserta didik (Audina et al., 2022).



**Gambar 2.** Penggunaan Media Ajar  
*QuizWhizzer*  
Sumber: Pribadi

Setelah kegiatan pendampingan selesai dilakukan tahap evaluasi untuk melihat bagaimana dampak positif dan sejauh mana keberhasilan dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini mencakup pemberian tes dan kuis, serta pengumpulan tanggapan peserta didik. Dari hasil tes dan tanggapan peserta didik, kita dapat mengukur keberhasilan dari kegiatan pendampingan ini.



**Gambar 3.** Evaluasi Kegiatan Pendampingan  
Sumber: Pribadi

Berdasarkan tes hasil belajar dari kegiatan evaluasi, diperoleh data mengenai kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal operasi bilangan bentuk akar dengan menggunakan platform *QuizWhizzer* sebagai berikut:

**Tabel 4.** Nilai Statistik Deskriptif Kemampuan Menyelesaikan Soal Operasi Bilangan Bentuk Akar

Statistik	Nilai Statistik
Nilai Tertinggi	100

**Tabel 5.** Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik

Interval Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
90 – 100	9	32%	Sangat Tinggi
75 – 89	15	54%	Tinggi
55 – 74	3	11%	Sedang
40 – 54	1	3%	Rendah
0 – 39	-	-	Sangat Rendah
<b>Jumlah</b>	28	100%	

Berdasarkan kategorisasi hasil belajar peserta didik pada tabel di atas, ditunjukkan bahwa dalam menyelesaikan soal operasi bilangan bentuk akar sebagian besar peserta didik berada pada kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 15 dan persentase sebesar 54%.

Tahap evaluasi berikutnya dilakukan dengan memberikan angket untuk menilai respons peserta didik terhadap kegiatan pendampingan belajar dengan menggunakan platform

Nilai Terendah	0
Rata-rata	85,8

Berdasarkan pada tabel di atas, ditunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui kegiatan pendampingan belajar adalah 85,8 dan berada pada kategori tinggi. Meskipun tergolong tinggi, peserta didik masih sering melakukan kesalahan saat menyelesaikan soal bentuk akar. Menurut (Muda et al., 2022) peserta didik sering melakukan kesalahan dalam menentukan jawaban akhir terutama dalam menyederhanakan bentuk akar, serta kesulitan dengan langkah-langkah pemecahan masalah, transformasi masalah, dan pemahaman bacaan. Kesalahan-kesalahan ini sering kali berasal dari kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi, terburu-buru dalam mengerjakan soal, dan kecerobohan (Effendi, 2022).

Selanjutnya, hasil belajar peserta didik dibagi ke dalam beberapa kategori sebagai berikut:

*QuizWhizzer*. Angket ini diakses dapat diakses peserta didik melalui *google form*. Angket diberikan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap pendampingan belajar dengan menggunakan media *QuizWhizzer*. Berdasarkan hasil dari analisis angket respons peserta didik, diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 6.** Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor	Persentase	Kategori
1	Pendampingan belajar menggunakan media ajar <i>QuizWhizzer</i> membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	88	81%	Positif
2	Saya merasa lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan <i>QuizWhizzer</i> sebagai media ajar.	88	81%	Positif
3	Saya merasa lebih mudah memahami materi setelah menggunakan <i>QuizWhizzer</i> selama pendampingan belajar.	83	77%	Positif
4	Media ajar <i>QuizWhizzer</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.	88	81%	Positif
5	Pendampingan belajar melalui <i>QuizWhizzer</i> meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	82	76%	Positif
6	Saya merasa lebih percaya diri dalam menjawab soal setelah menggunakan <i>QuizWhizzer</i> .	86	80%	Positif
7	Tampilan visual pada <i>QuizWhizzer</i> menarik dan membuat saya lebih semangat belajar.	85	79%	Positif
8	<i>QuizWhizzer</i> memberikan variasi soal yang membuat sesi pendampingan menjadi lebih dinamis dan menarik.	85	79%	Positif
9	Tata letak soal dan informasi pada kuis di <i>QuizWhizzer</i> memudahkan saya dalam mengerjakan kuis	87	81%	Positif
10	<i>QuizWhizzer</i> memberikan umpan balik yang jelas dan cepat setelah saya menyelesaikan kuis.	93	86%	Sangat Positif
11	Media ajar <i>QuizWhizzer</i> membantu saya berlatih dan meningkatkan pemahaman saya terhadap materi.	82	76%	Positif
12	Kuis di <i>QuizWhizzer</i> memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.	89	82%	Positif
13	<i>QuizWhizzer</i> membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.	89	82%	Positif
<b>Rata-rata</b>		<b>86,54</b>	<b>80%</b>	<b>Positif</b>

Berdasarkan Tabel 6 di atas, diperoleh nilai rata-rata respons peserta didik kelas VII C MTs Negeri Kota Batu terhadap kegiatan pendampingan belajar yang menggunakan platform *QuizWhizzer*, yaitu sebesar 80%, yang berada dalam kategori positif. Angka ini mencerminkan bahwa peserta didik memberikan respons yang baik terhadap kegiatan pendampingan belajar yang dilakukan.

Respons positif ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* dalam pendampingan belajar berhasil menciptakan suasana yang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata yang tinggi ini juga menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap

materi yang diajarkan, serta efektivitas platform dalam mendukung proses pendampingan belajar.

#### KESIMPULAN

Pengabdian ini menggunakan media pembelajaran *QuizWhizzer* dalam pendampingan belajar pada materi operasi bilangan bentuk akar, yang terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata mencapai 85,8 dalam kategori tinggi. Sebelumnya, di kelas VIII C MTs Negeri Kota Batu penggunaan satu media secara berulang membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dengan media ajar yang lebih beragam dan menarik. *QuizWhizzer*, sebagai platform kuis interaktif, berhasil menciptakan suasana belajar yang dinamis dan mendorong keterlibatan peserta didik.

Analisis respons peserta didik menunjukkan nilai rata-rata positif sebesar 80%, yang mencerminkan peningkatan motivasi dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan QuizWhizzer direkomendasikan sebagai media ajar dalam pendampingan belajar, karena platform kuis ini efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik serta partisipatif bagi peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>
- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996–2006. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9212>
- Azka, D. N., Sukadi, S., & Rahayu, S. (2024). Implementasi QuizWhizzer Menggunakan Metode Gamification untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran dalam Membangun Sistem Utilitas terhadap Kompetensi KGSP di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 4(1), 41–52. <https://doi.org/10.17509/jptb.v4i1.67101>
- Effendi, R. (2022). Analisis Kesalahan Menyelesaikan Soal Perpangkatan dan Bentuk Akar pada Siswa Kelas IX.6 SMPN 2 Lahat. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 13(1), 39–47. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v13i1.41001>
- Erni. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar Melalui Model Pembelajaran STAD pada Peserta Didik Kelas IX.1 MTs Negeri 1 Maluku Tengah. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 3(3), 170–176.
- Haruna, N. H., & Darwis, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 223–231. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/publikasi.v10i3.15159>
- Hendrawati, N. E., Sandy, G. A., Dedi, M., Putra, P., & Prafiadi, S. (2024). *Pendampingan Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Melalui Media Pembelajaran Fun Thinkers*. 7(1).
- Indy, R., Waani, F. J., & Kandowangko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 12(4), 1–18.
- Irmayanti, I., Nurjannah, N., Heriyanti, A., & Mutmainnah, M. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Microsoft Office 365 Di SD Inpres 3/77 Bulutanah. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 45–49. <https://doi.org/10.47435/pendimas.v1i1.814>
- Jasmalinda. (2021). Pengaruh Budaya Organisasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan PT. Kereta Api Indonesia (Persero) (Studi Kasus Pada Unit Sarana PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Divisi Regional II Sumatera Barat). *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2631–2640.
- Kaswar, A. B., Nurjannah, N., Fathahillah, F., & Andayani, D. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Praktis dan Interaktif untuk Guru SMP Kabupaten Bone. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 172–180. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4530>
- Laeli, R. N., & Kasmui, K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media QuizWhizzer dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 18(1), 73–80. <https://doi.org/10.15294/jipk.v18i1.47197>
- Mardati, A. (2021). Media Digital Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis 41 Utp Surakarta*, 1(01), 172–178. <https://doi.org/10.36728/semnasutp.v1i01.25>
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project. *Jurnal Formatif*, 5(1), 14–25.

- Muda, W. H., Salajang, S. M., & Sulistyanyingsih, M. (2022). Deskripsi Kesalahan Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal Materi Bentuk Akar. *MARISEKOLA: Jurnal Matematika Riset Edukasi Dan Kolaborasi*, 3(2), 91–98.  
<https://doi.org/10.53682/marisekola.v3i2.1115>
- Natalia, K., & Sukraini, N. (2021). Pendekatan Konsep “Merdeka Belajar” Dalam Pendidikan Era Digital. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3, 22–34.
- Nugroho, A. D., Gemilang, A. V., Astuti, T. W., Widyawati, A., & Fiani, A. (2022). Pendampingan Belajar Anak Selama Pandemi Covid-19. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 262–269.  
<https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1557>
- Nur, F., Suharti, Angriani, A. D., Andi Mattoliang, L., & A. Sriyanti. (2023). Pendampingan Belajar Siswa dalam Memahami Operasi Penjumlahan Pecahan. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 74–82.  
<https://doi.org/10.24252/khidmah.v3i2.38778>
- Nurhayati, Y., & Mariam, P. (2023). Pendampingan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. *Takris: Journal of Community Service*, 1(1), 8–14.
- Pahmi, S., Suciani, A., Yulianti, R., Putri, C. S., & Sagita, T. (2021). Pendampingan Belajar di Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Di Desa Gegerbitung. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 55–59.  
<https://doi.org/10.31334/jks.v4i1.1635>
- Paripurnawan, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Tentang Konsep Pengalamatan IP di Kelas X Ti A. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(3), 165.  
<https://doi.org/10.32832/jpg.v2i3.5047>
- Putri, F. A., Insani, G. N., Khoirunnisa, S. C., Rostika, D., & Sudarmansyah, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Quizwhizzer: Inovasi Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPA. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 695–705.
- Rahma, Z. F., & Zakaria, Y. (2024). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Informatika. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 4111–4119.  
<https://doi.org/http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1478>
- Runisah, R., Nandang, N., & Ismunandar, D. (2022). Pendampingan Belajar Bangun Datar Melalui Media Tangram 7. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 6(1), 57–62.  
<https://doi.org/10.21831/jpmmp.v6i1.48479>
- Santanapurba, H., & Hidayanti, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Cs3 pada Materi Bangun Ruang Balok untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–33.  
<https://doi.org/10.20527/edumat.v6i1.5097>
- Sholeh, M., & Basuki, U. J. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Pada Guru Sd Muhammadiyah Pandes Pleret Bantul. *Jurnal Dharma Bakti*, 2(2), 2614–2929.
- Sukardi, & Handayani, N. (2022). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur Evaluasi (Aplikasi pada Ilmu-ilmu Sosial)*. Penerbit Adab.
- Susanti, I., Septaria, K., Aprilia, N. S., & Shonia, A. N. (2022). Pendampingan Belajar Selama Pandemi Covid-19 di Desa Sawo Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik. *Ta'awun: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 02(01), 19–29.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110.  
<https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Wati, U. (2022). Penerapan Model Pembelajaran STAD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 9(2), 76–82.  
<https://doi.org/10.36085/mathumbedu.v9i2.3213>