

Penerapan Quizizz Secara Kolaboratif dalam Evaluasi Pembelajaran Calistung Bagi Anak di Sanggar Bimbingan Permai Kulim, Malaysia

Desi Ayu Ambarwati

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, UIN Raden Mas Said, Surakarta, Sukoharjo, Indonesia

Email Korespondensi: ambarwatidesiayu@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 24-08-2026
Disetujui 30-08-2026
Diterbitkan 01-09-2026

ABSTRACT

This community service activity aimed to describe the collaborative implementation of Quizizz as an evaluation medium in literacy and numeracy learning (Calistung) for children at Sanggar Bimbingan Permai Kulim, Malaysia. The activity was conducted during the Community Service Program (KKN) from July 1 to 27, 2026, involving three children participating in Calistung learning. Quizizz was implemented as a collaborative evaluation activity four times, approximately once a week. The evaluation materials were adjusted to the children's learning levels and included letter recognition, letter matching, simple addition, color and number recognition using pictures, name writing, and simple reading accompanied by pictures. The activity used a qualitative descriptive approach to describe the implementation process, children's responses, and evaluation results. The results showed that the evaluation scores obtained in the four sessions were 70%, 100%, 95%, and 100%, respectively. The children also demonstrated enthusiasm and active participation during the Quizizz activities. Because the children were not allowed to bring personal smartphones, the evaluation was conducted collaboratively using one smartphone or laptop provided by the teacher or KKN students. The collaborative use of Quizizz enabled the evaluation to be conducted despite limited device availability while providing opportunities for interaction, discussion, and direct assistance. Therefore, Quizizz can be used as an alternative digital evaluation medium for Calistung learning when its implementation is adapted to children's learning needs, available facilities, and the guidance provided by educators or facilitators.

Keyword: Calistung; collaborative learning; digital evaluation; Quizizz; Sanggar Bimbingan

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Ambarwati, D. A. (2026). Penerapan Quizizz Secara Kolaboratif dalam Evaluasi Pembelajaran Calistung Bagi Anak di Sanggar Bimbingan Permai Kulim, Malaysia. *Indonesia Berdampak: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 695-705. <https://doi.org/10.63822/bg58nn69>



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar setiap anak yang perlu dipenuhi tanpa memandang kondisi sosial maupun status keluarga. Namun, anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) di Malaysia masih menghadapi berbagai hambatan dalam memperoleh akses pendidikan formal. Hambatan tersebut salah satunya berkaitan dengan status administratif yang menyebabkan sebagian anak PMI mengalami keterbatasan akses terhadap sekolah formal. Hidayat et al. (2023) menjelaskan bahwa persoalan dokumen dan status migrasi menjadi salah satu faktor yang memengaruhi akses pendidikan anak-anak PMI di Malaysia. Keberadaan Sanggar Bimbingan kemudian menjadi salah satu alternatif untuk membantu anak-anak Indonesia memperoleh layanan pendidikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pendidikan di Sanggar Bimbingan memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan belajar anak-anak Indonesia yang berada di Malaysia.

Pembelajaran pada anak di Sanggar Bimbingan tidak hanya berkaitan dengan pemberian materi akademik, tetapi juga pengembangan kemampuan dasar yang menjadi fondasi bagi pembelajaran selanjutnya. Salah satu kemampuan tersebut adalah membaca, menulis, dan berhitung (Calistung). Pembelajaran Calistung membutuhkan proses yang bertahap dan disesuaikan dengan kemampuan awal anak. Fahlefy et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas Calistung di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Malaysia. Penelitian Pratama et al. (2024) juga menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak di Sanggar Bimbingan masih membutuhkan perhatian dan penggunaan media yang sesuai untuk membantu anak mengenali serta mengeja huruf. Oleh karena itu, proses pembelajaran Calistung perlu dilakukan dengan pendekatan yang menarik sekaligus sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga penting untuk menjaga minat belajar anak. Mansyur et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar anak pekerja migran di Malaysia. Dalam proses pembelajaran, kegiatan evaluasi juga perlu mendapatkan perhatian karena evaluasi yang dilakukan secara monoton dapat membuat peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan. Widayanti dan Purrohman (2021) menemukan bahwa penggunaan media Quizizz berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Rahmayani dan Subekti (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi alternatif dalam memberikan variasi pada kegiatan evaluasi pembelajaran.

Quizizz merupakan salah satu platform digital yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran dengan mengintegrasikan unsur permainan. Nurfaishah et al. (2022) menemukan adanya pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Sementara itu, Yunus dan Hua (2021) menjelaskan bahwa Quizizz sebagai alat pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui elemen permainan seperti papan peringkat, umpan balik, dan tampilan visual. Zhang dan Crawford (2024) secara khusus mengkaji Quizizz dalam konteks *gamified formative assessment* dan menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi dalam evaluasi dapat berkaitan dengan motivasi peserta didik. Dengan demikian, Quizizz berpotensi digunakan sebagai media evaluasi yang memberikan variasi terhadap kegiatan penilaian dan menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik.

Meskipun demikian, penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak terlepas dari kondisi fasilitas yang tersedia. Pada Sanggar Bimbingan Permai Kulim, anak-anak yang mengikuti pembelajaran Calistung belum diperbolehkan membawa telepon pintar pribadi. Kondisi tersebut menyebabkan penggunaan Quizizz secara individual dengan satu perangkat untuk setiap anak tidak dapat diterapkan. Oleh

karena itu, diperlukan bentuk penerapan yang menyesuaikan ketersediaan perangkat dengan kondisi peserta didik. Dalam kegiatan ini, Quizizz diterapkan secara kolaboratif dengan menggunakan satu perangkat berupa telepon pintar atau laptop yang disediakan oleh *cikgu* maupun mahasiswa KKN. Ketiga anak mengerjakan evaluasi secara bersama-sama dengan pendampingan langsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Permai Kulim, Malaysia, selama 27 hari pada tanggal 1–27 Juli 2026. Salah satu kegiatan yang dilaksanakan adalah penerapan Quizizz secara kolaboratif dalam evaluasi pembelajaran Calistung bagi tiga anak. Evaluasi dilakukan sebanyak empat kali dengan waktu pelaksanaan sekitar satu kali dalam seminggu. Materi evaluasi disesuaikan dengan pembelajaran yang telah diberikan, meliputi pengenalan dan pencocokan huruf, penjumlahan sederhana, pengenalan warna dan jumlah melalui gambar, penulisan nama, serta bacaan sederhana yang disertai gambar. Kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Quizizz secara kolaboratif dalam evaluasi pembelajaran Calistung bagi anak di Sanggar Bimbingan Permai Kulim, Malaysia, serta menggambarkan hasil dan respons anak selama mengikuti kegiatan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan penerapan Quizizz secara kolaboratif dalam evaluasi pembelajaran Calistung bagi anak di Sanggar Bimbingan Permai Kulim, Malaysia. Kegiatan dilaksanakan melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 27 hari, yaitu pada tanggal 1–27 Juli 2026. Peserta kegiatan berjumlah tiga anak dengan kemampuan dasar yang beragam. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan, respons dan antusiasme anak, bentuk pendampingan, interaksi selama evaluasi, serta kondisi pelaksanaan pembelajaran dengan keterbatasan perangkat.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, mahasiswa KKN melakukan pengamatan terhadap kemampuan awal anak dan menyesuaikan materi pembelajaran dengan kemampuan masing-masing peserta. Materi Calistung diberikan secara bertahap, meliputi pengenalan huruf, pencocokan huruf, penjumlahan sederhana, pengenalan warna dan jumlah melalui gambar, penulisan nama, serta bacaan sederhana yang disertai gambar. Penyesuaian materi dilakukan karena kemampuan dasar peserta berbeda dan terdapat anak yang masih membutuhkan bantuan dalam mengenali serta mengingat huruf.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pembelajaran Calistung yang dilanjutkan dengan evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz. Evaluasi dilaksanakan sebanyak empat kali selama periode KKN dengan frekuensi sekitar satu kali dalam seminggu. Materi evaluasi disesuaikan dengan materi yang telah diberikan sebelumnya. Evaluasi pertama memuat pengenalan dan pencocokan huruf serta penjumlahan sederhana dengan 20 soal. Evaluasi kedua terdiri atas 9 soal yang mencakup pencocokan gambar dengan warna, pengenalan tulisan warna, penjumlahan, pencocokan jumlah dengan gambar, dan penulisan nama masing-masing anak. Evaluasi ketiga terdiri atas 10 soal dengan materi penjumlahan, sedangkan evaluasi keempat terdiri atas 10 soal dengan materi bacaan sederhana yang disertai gambar.

Evaluasi Quizizz dilakukan secara kolaboratif, yaitu ketiga anak mengerjakan soal secara bersama-sama menggunakan satu perangkat berupa telepon pintar atau laptop yang disediakan oleh *cikgu* maupun mahasiswa KKN. Penggunaan satu perangkat disesuaikan dengan kondisi Sanggar Bimbingan karena anak-anak belum diperbolehkan membawa telepon pintar pribadi selama kegiatan pembelajaran. Selama evaluasi

berlangsung, mahasiswa KKN memberikan arahan dan pendampingan ketika anak mengalami kesulitan dalam membaca, mengenali huruf, atau memahami instruksi soal. Pada tahap awal, pendampingan diberikan secara lebih intensif karena terdapat anak yang belum sepenuhnya mengenali dan mengingat huruf. Selanjutnya, anak diarahkan untuk berdiskusi dan menentukan jawaban secara bersama-sama. Pelaksanaan secara kolaboratif memungkinkan pengawasan dilakukan dengan lebih optimal sekaligus memberikan kesempatan kepada anak untuk saling membantu dan berinteraksi selama proses evaluasi.

Data kegiatan dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan hasil pengerjaan Quizizz. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dan evaluasi untuk mengamati antusiasme, keterlibatan, kemampuan mengikuti instruksi, interaksi antarsiswa, dan kebutuhan pendampingan. Dokumentasi berupa foto digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan, sedangkan hasil pengerjaan Quizizz digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan capaian peserta pada setiap evaluasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan proses pelaksanaan, respons dan antusiasme anak, bentuk pendampingan, serta perkembangan capaian selama empat kali evaluasi. Persentase hasil Quizizz digunakan sebagai data pendukung dan tidak dianalisis menggunakan uji statistik karena fokus kegiatan adalah mendeskripsikan proses penerapan Quizizz secara kolaboratif dalam evaluasi pembelajaran Calistung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penerapan Quizizz secara kolaboratif dalam evaluasi pembelajaran Calistung dilaksanakan selama kegiatan KKN di Sanggar Bimbingan Permai Kulim, Malaysia, pada tanggal 1–27 Juli 2026. Evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz dilaksanakan sebanyak empat kali dengan waktu pelaksanaan sekitar satu kali dalam seminggu. Kegiatan diikuti oleh tiga anak yang mengikuti pembelajaran Calistung. Pelaksanaan evaluasi dilakukan secara bersama-sama dengan menggunakan satu perangkat berupa telepon pintar atau laptop yang disediakan oleh *cikgu* maupun mahasiswa KKN

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pembelajaran Calistung Menggunakan Quizizz

Evaluasi	Materi	Hasil
I	Pengenalan huruf, mencocokkan huruf, dan penjumlahan sederhana	70%
II	Mencocokkan gambar dengan warna, mengenali tulisan warna, penjumlahan, mencocokkan jumlah dengan gambar, dan menulis nama	100%
III	Penjumlahan sederhana	95%
IV	Bacaan sederhana disertai gambar	100%

Pada evaluasi pertama, materi yang diberikan meliputi pengenalan huruf, mencocokkan huruf, dan penjumlahan sederhana. Hasil yang diperoleh pada evaluasi pertama adalah 70%. Evaluasi kedua mencakup materi mencocokkan gambar dengan warna, mengenali tulisan warna, penjumlahan, mencocokkan jumlah dengan gambar, serta menulis nama masing-masing anak. Hasil evaluasi kedua mencapai 100%. Evaluasi

ketiga diberikan dengan materi penjumlahan sederhana dan memperoleh hasil 95%. Sementara itu, evaluasi keempat menggunakan materi bacaan sederhana yang disertai gambar dan memperoleh hasil 100%.

Selama empat kali pelaksanaan evaluasi, anak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan. Anak terlihat lebih bersemangat ketika evaluasi dilakukan menggunakan Quizizz dibandingkan ketika mengerjakan soal menggunakan lembar kertas. Anak mengikuti kegiatan sampai selesai dan terlibat dalam proses menjawab soal. Pelaksanaan secara bersama-sama juga membuat anak dapat berdiskusi dan saling membantu ketika terdapat soal yang belum dipahami.

Pada pelaksanaan evaluasi pertama, anak masih membutuhkan pendampingan dalam mengenali huruf, memahami instruksi, dan menentukan jawaban. Mahasiswa KKN memberikan bantuan dengan menjelaskan instruksi dan membantu anak memahami soal. Pendampingan tetap dilakukan pada evaluasi berikutnya sesuai dengan kebutuhan anak. Setelah beberapa kali menggunakan Quizizz, anak mulai terbiasa dengan cara pengerjaan dan dapat mengikuti evaluasi dengan lebih lancar. Selama kegiatan, penggunaan Quizizz dilakukan dengan satu perangkat secara bersama-sama karena anak belum diperbolehkan membawa telepon pintar pribadi. Perangkat yang digunakan berupa telepon pintar atau laptop yang tersedia dari *cikgu* maupun mahasiswa KKN. Ketiga anak mengikuti evaluasi dengan pendampingan secara langsung selama proses pengerjaan.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa Quizizz dapat diterapkan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Calistung bagi anak di Sanggar Bimbingan Permai Kulim. Empat kali pelaksanaan evaluasi menghasilkan capaian sebesar 70%, 100%, 95%, dan 100%. Persentase tersebut menggambarkan kemampuan anak dalam menyelesaikan materi yang diberikan pada masing-masing evaluasi. Capaian tersebut tidak digunakan untuk menyatakan adanya peningkatan hasil belajar secara statistik karena kegiatan hanya melibatkan tiga anak dan tidak menggunakan kelompok pembandingan. Oleh karena itu, hasil evaluasi dipahami sebagai gambaran capaian anak selama mengikuti rangkaian kegiatan.

Penggunaan Quizizz memberikan variasi terhadap bentuk evaluasi yang sebelumnya dilakukan melalui pengerjaan soal pada lembar kertas. Anak menunjukkan respons yang lebih antusias ketika evaluasi dilakukan menggunakan Quizizz. Kondisi tersebut sejalan dengan Widayanti dan Purrohman (2021) yang menemukan adanya pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Rahmayani dan Subekti (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dalam kegiatan ini dapat dipandang sebagai bentuk variasi evaluasi yang memberikan pengalaman berbeda bagi anak dibandingkan evaluasi berbasis kertas.

Antusiasme anak selama kegiatan juga dapat dikaitkan dengan unsur gamifikasi yang terdapat dalam Quizizz. Quizizz menyajikan evaluasi melalui tampilan digital dan elemen permainan yang membuat proses pengerjaan soal terasa lebih interaktif. Yunus dan Hua (2021) menjelaskan bahwa Quizizz sebagai alat pembelajaran berbasis gamifikasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Zhang dan Crawford (2024) juga mengkaji Quizizz dalam konteks *gamified formative assessment* dan menunjukkan keterkaitan penggunaan gamifikasi dengan motivasi peserta didik. Zainudin dan Zulkipli (2023) turut menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi dalam Quizizz dapat berkaitan dengan motivasi dan keterlibatan kognitif peserta didik.

Temuan tersebut relevan dengan kondisi anak di Sanggar Bimbingan Permai Kulim yang masih berada pada tahap pembelajaran kemampuan dasar Calistung. Materi evaluasi diberikan secara bertahap mulai dari pengenalan huruf, mencocokkan huruf, penjumlahan sederhana, pengenalan warna dan jumlah melalui gambar, menulis nama, hingga bacaan sederhana yang disertai gambar. Penyajian materi yang

bervariasi memungkinkan evaluasi disesuaikan dengan kemampuan dan materi yang telah dipelajari anak. Aini et al. (2024) menunjukkan bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai media evaluasi dalam pendidikan sekolah dasar. Al Mawaddah et al. (2021) juga menunjukkan pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Hasil evaluasi yang diperoleh, yaitu 70%, 100%, 95%, dan 100%, tidak menunjukkan pola peningkatan yang sepenuhnya linear. Perbedaan tersebut tidak dapat langsung diartikan sebagai peningkatan atau penurunan kemampuan anak karena materi pada setiap evaluasi berbeda. Evaluasi pertama masih berfokus pada pengenalan dan pencocokan huruf, sedangkan evaluasi berikutnya mencakup warna, jumlah, penjumlahan, penulisan nama, dan bacaan sederhana. Oleh karena itu, persentase hasil evaluasi lebih tepat digunakan untuk menggambarkan kemampuan anak dalam menyelesaikan materi pada setiap pertemuan.

Penerapan Quizizz secara kolaboratif menjadi bentuk penyesuaian terhadap keterbatasan perangkat yang tersedia. Ketiga anak menggunakan satu perangkat secara bersama-sama karena belum diperbolehkan membawa telepon pintar pribadi. Kondisi tersebut membuat evaluasi dilakukan secara kolaboratif dengan pendampingan mahasiswa KKN. Model ini memungkinkan anak berdiskusi dan saling membantu ketika menemukan soal yang belum dipahami. Penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan fasilitas juga relevan dengan kondisi pendidikan anak pekerja migran Indonesia di Malaysia. Hidayat et al. (2023) menjelaskan adanya persoalan akses pendidikan yang dihadapi anak-anak PMI di Malaysia, sedangkan Mansyur et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya meningkatkan minat belajar anak pekerja migran di Malaysia.

Sanggar Bimbingan juga membuat proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Fahlefy et al. (2025) menunjukkan pentingnya pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran Calistung di Sanggar Bimbingan Malaysia. Pratama et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mendukung kemampuan membaca permulaan anak di Sanggar Bimbingan. Temuan tersebut mendukung penerapan evaluasi yang diberikan secara bertahap dalam kegiatan ini, terutama karena kemampuan mengenali huruf pada anak masih membutuhkan pendampingan.

Pendampingan mahasiswa KKN menjadi bagian penting dalam penerapan Quizizz. Pada evaluasi pertama, anak masih membutuhkan bantuan dalam mengenali huruf dan memahami instruksi soal. Pendampingan dilakukan dengan memberikan penjelasan terhadap instruksi dan mengarahkan anak agar dapat memahami soal tanpa langsung memberikan jawaban. Pendekatan tersebut membantu anak mengikuti evaluasi sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kondisi ini sejalan dengan Sholihah et al. (2025) yang menunjukkan pentingnya strategi pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar anak pada pembelajaran Calistung di Sanggar Bimbingan.

Pelaksanaan evaluasi secara kolaboratif juga memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan berdiskusi selama proses pengerjaan. Hal ini menjadi penting karena penggunaan Quizizz dalam kegiatan tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memperoleh nilai, tetapi juga sebagai media yang mendukung keterlibatan anak selama evaluasi. Nur Aulia et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, Li et al. (2023) melalui kajian terhadap penerapan gamifikasi dalam pendidikan menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, minat, dan hasil belajar, meskipun penerapannya tetap perlu disesuaikan dengan konteks pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan Quizizz secara kolaboratif menunjukkan bahwa media evaluasi digital dapat digunakan secara sederhana dan fleksibel dalam pembelajaran Calistung di Sanggar Bimbingan Permai Kulim. Penggunaan Quizizz memberikan variasi dari evaluasi berbasis kertas, sedangkan penerapan secara kolaboratif memungkinkan keterbatasan perangkat diatasi. Antusiasme anak selama kegiatan serta hasil evaluasi yang relatif tinggi menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif media evaluasi yang menarik bagi anak. Namun, penerapannya tetap membutuhkan penyesuaian materi, ketersediaan perangkat, serta pendampingan sesuai dengan kemampuan peserta didik.



Gambar 1. Pendampingan mahasiswa KKN dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran Calistung menggunakan Quizizz



Gambar 2. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran Calistung menggunakan Quizizz secara kolaboratif

KESIMPULAN

Penerapan Quizizz secara kolaboratif dalam evaluasi pembelajaran Calistung bagi anak di Sanggar Bimbingan Permai Kulim, Malaysia, dapat dilaksanakan dengan menyesuaikan kondisi peserta didik dan fasilitas yang tersedia. Kegiatan yang dilaksanakan selama program KKN pada tanggal 1–27 Juli 2026 dilakukan sebanyak empat kali dengan melibatkan tiga anak. Evaluasi diberikan secara bertahap sesuai dengan materi pembelajaran, mulai dari pengenalan dan pencocokan huruf, penjumlahan sederhana, pengenalan warna dan jumlah melalui gambar, penulisan nama, hingga bacaan sederhana yang disertai gambar.

Hasil evaluasi pada empat pelaksanaan menunjukkan capaian berturut-turut sebesar 70%, 100%, 95%, dan 100%. Selain capaian tersebut, anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang baik selama mengikuti evaluasi menggunakan Quizizz. Penerapan secara kolaboratif dengan menggunakan satu perangkat berupa telepon pintar atau laptop menjadi bentuk penyesuaian terhadap kondisi anak yang belum diperbolehkan membawa telepon pintar pribadi. Pelaksanaan bersama juga memberikan kesempatan kepada anak untuk berdiskusi dan saling membantu selama mengerjakan soal, sementara mahasiswa KKN dapat memberikan pendampingan sesuai kebutuhan.

Dengan demikian, Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media evaluasi yang memberikan variasi dalam pembelajaran Calistung dan menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik bagi anak. Meskipun demikian, penggunaan Quizizz pada kondisi seperti di Sanggar Bimbingan tetap memerlukan pendampingan dan penyesuaian terhadap kemampuan anak, materi pembelajaran, serta ketersediaan perangkat. Penerapan selanjutnya dapat dikembangkan dengan variasi materi dan bentuk soal yang lebih beragam serta pengelolaan evaluasi yang disesuaikan dengan perkembangan kemampuan masing-masing anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Malaysia. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada pihak Sanggar Bimbingan Permai Kulim, Malaysia, terutama *cikgu* yang telah memberikan kesempatan dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada anak-anak Sanggar Bimbingan Permai Kulim yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi menggunakan Quizizz. Apresiasi turut diberikan kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran kegiatan KKN hingga penyusunan artikel pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Saputri, P., Sastrawati, E., Nazurty, & Indryani. (2024). The role of Quizizz application in evaluating students' learning outcomes in elementary school education. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 10(1).
- 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.
- Fahlefy, M. J., Kuswandi, I., & Jamilah. (2025). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas Calistung Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Malaysia. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 43–54.
- Hidayat, T., Asmaroini, A. P., Sunarto, S., Sulton, & Chaniago, Z. (2023). Rights of Indonesian migrant workers' children to access education at Sanggar Bimbingan Hulu Langat Malaysia. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 15(2), 935–944.
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549.
- Mansyur, A., Kuswandi, I., & Wahdian, A. (2024). Media Puzzle Pancasila: Meningkatkan minat belajar anak pekerja migran di Malaysia. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4692–4699.
- Nurfaisah, A., Said, A. A., & Latif, N. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V. *JIKA PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375.
- Nur Aulia, W., Sudrajat, & Hidayatullah, S. (2024). Use of Paper Mode Quizizz Media to Increase Learning Motivation of Grade IV Students of SD Negeri 1 Manislor. *Jurnal Edusci*, 1(3), 129–140.
- Pratama, B. S., Kuswandi, I., & Armadi, A. (2024). Penerapan media roda pintar untuk meningkatkan

- kemampuan membaca permulaan siswa Sanggar Bimbingan Sungai Mulia Malaysia. *JS (Jurnal Sekolah)*, 9(1), 160–169.
- Rahmayani, D., & Subekti, H. (2022). Efek aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa SMP pada materi sistem pernapasan manusia. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 10(1), 117–121.
- Sholihah, A., Kuswandi, I., & Dewi, I. Y. M. (2025). Implementasi strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa Calistung di Sanggar Bimbingan Sungai Mulia 5 Gombak Kuala Lumpur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 178–188.
- Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh media aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 810–817.
- Yunus, C. C. A., & Hua, T. K. (2021). Exploring a gamified learning tool in the ESL classroom: The case of Quizizz. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103–108.
- Zainudin, Z. A., & Zulkipli, N. (2023). Gamification in learning: Students' motivation and cognitive engagement in learning business using Quizizz. *Asian Journal of University Education*, 19(4), 823–833.
- Zhang, Z., & Crawford, J. (2024). EFL learners' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. *Education and Information Technologies*, 29, 6217–6239.

