

Penerapan Aplikasi Quizizz dan Blooket Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan

Putri F. Ariel¹, Venny S. Dewi²

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Pembelajaran, Bahasa Inggris, sosial, media, pembelajaran

Abstrak: Sejatinya pembelajaran Bahasa Inggris merupakan suatu hal yang penting dan dapat kita pelajari di sekolah maupun instansi lainnya. Dengan mempelajari dan menguasai penggunaan Bahasa Inggris, maka akan sangat berguna untuk berkomunikasi dalam konteks apa saja. Hal ini bertujuan penting di era 5.0 yang mana sangat berpengaruh dalam kehidupan sosial masyarakat. Maka dari itu penerapan cara dan media belajar sangat dibutuhkan untuk efisiensi pemahaman.

How to Cite: Ariel F. Putri., Dewi S. Venny., (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz dan Blooket Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah fasilitas yang berfungsi guna menghasilkan manusia yang bermutu serta berpotensi dalam makna yang seluas-luasnya. Melalui pembelajaran hendaknya terjalin sebuah proses pendewasaan diri, sehingga ketika pengambilan keputusan terhadap sesuatu permasalahan yang dialami senantiasa diiringi dengan rasa tanggung jawab yang besar. Bahasa Inggris termasuk salah satu mata pelajaran di sekolah yang dinilai memegang peranan penting dalam membentuk siswa yang bermutu, sebab bahasa Inggris merupakan fasilitas berpikir dalam mengkaji sesuatu secara logis, kritis, rasional, sistematis serta melatih keterampilan peserta didik agar terbiasa dalam menyelesaikan sesuatu permasalahan yang terdapat di sekitarnya sehingga bisa meningkatkan kemampuan diri serta sumber energi yang dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris perlu untuk terus ditingkatkan hingga mencapai taraf mutu yang lebih baik. Dengan adanya kenaikan hasil pendidikan Bahasa Inggris diharapkan bisa berdampak positif pada kenaikan kualitas pendidikan di Indonesia.

Dalam hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, kegiatan yang menghubungkan antar personal maupun kelompok, pengkomunikasian dan perindustrian, Bahasa Inggris merupakan hal ikhwal yang sangat penting dan berguna untuk zaman ini. Tidak dipungkiri dimulai dari penerapan pembelajaran di sekolah dasar hingga ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk menciptakan SDM (Sumber Daya Manusia) yang mumpuni, masyarakat sekarang ini dituntut untuk dapat berkomunikasi dan memahami penggunaan Bahasa Inggris. Untuk lebih mendalami pengetahuan ini, tenaga didik diminta sedini mungkin memfasilitasi peserta didik untuk lebih memahami hal-hal yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan ini. Tak dipungkiri timbulnya cara-cara yang lebih efisien dan terkini (modern) dalam pengembangan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada. Cara ini terbilang sangatlah diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan *fleksibel* dari dampak perubahan teknologi yang merambat pada media belajar sehingga membuka wawasan peserta didik dalam menggapai berbagai bentuk informasi.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu penunjang belajar peserta didik pada bidang teknologi pada era 5.0 ini terlebih dalam penggunaan Bahasa Inggris, sebagaimana artinya masyarakat diminta untuk hidup berdampingan dengan teknologi, menguasai, memanfaatkan teknologi, dan berkomunikasi dengan efisien menggunakan teknologi. Media pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran dengan lugas, terlebih hal ini sebagai penunjang diluar sumber belajar lain seperti buku. Selain pembelajaran berpusat pada guru, media dan teknologi berperan dalam penyajian pembelajaran, disisi lain ketika pembelajaran berpusat pada peserta didik adalah menjadi pengguna media yang dapat diaplikasikan menjadi sarana diskusi, mempresentasikan hasil pemikiran, dan jembatan peserta didik untuk lebih fokus pada beberapa bidang sekaligus yaitu pembelajaran, komunikasi dan teknologi.

Memasuki era 5.0 ini sudah saatnya peserta didik dapat memilih cara belajarnya sendiri, yakni peserta didik dapat menentukan kapan, menggunakan apa dan dimana mereka akan belajar. karena semakin berkembang pesatnya informasi yang dapat diakses semakin berkembang pesatnya keingintahuan peserta didik atau *emotional mood* sehingga saat itu terjadi pengajar dapat mengendalikan kearah mana peserta didik dapat menerimanya, jadi pengakomodasian sarana pembelajaran, media, lingkup suasana belajar dan penunjang yang memungkinkan untuk peserta didik. Saat ini penerapan model belajar tak hanya menerapkan pada interaksi guru dan siswa melainkan kaitannya dengan era ini yaitu bagaimana pengajar dapat menumbuhkan rasa ingin belajar dan antusiasme pelajar secara alamiah.

Faktanya pendidikan saat ini lebih banyak mengulik dan menambahkan informasi yang berkaitan dengan fenomena yang terjadi diluar sana, sedemikian juga membuat peserta didik dituntut untuk dapat mengakses dan mempergunakan alat elektronik sebagai media belajar dan pemahaman suatu masalah. Komunikasi menggunakan kemampuan teknologi juga sangat disarankan karena tidak terbatas ruang dan waktu. Seperti halnya kita ingin mempelajari dan memahami penggunaan Bahasa Inggris dan apapun yang terkait dengan pengetahuannya, maka dari itu disini kami akan mengangkat bagaimana penggunaan media pembelajaran seperti *Quizizz* dan *Blooket* dalam menunjang sarana pembelajaran Bahasa Inggris pada peserta didik dengan begitu adanya sinergi di dalam kelas antara pendidik dan pelajar dalam dua kondisi yakni dunia maya dan dunia nyata.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan instrumen observasi dengan menerapkan metode pembelajaran *direct learning* yang sudah dilakukan pada saat program Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP 2) di SMK MUHAMMADIYAH 1 MOYUDAN, JOGJAKARTA selama satu bulan lamanya mulai tanggal penerjunan 10 Agustus sampai 10 September 2022. Penelitian observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan secara langsung menggunakan panca indra dengan mengedepankan observasi dan menelaah bagaimana sukses dari berjalannya suatu pembelajaran di kelas. Penelitian ini berisi data yang didapat melalui tes yang dilakukan. Data yang terdapat dalam penelitian ini diambil melalui data hasil belajar siswa dalam menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Blooket* dengan menggunakan soal-soal yang disajikan oleh pengajar. Hasil belajar siswa dinyatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mencapai 75 sesuai dengan nilai KKM.

Adapun penggunaan metode *direct learning* dalam pembelajaran di kelas, disini artinya dalam penyampaian materi, pengajar selain menjelaskan secara lisan atau dengan garis besar mampu menjadi sarana untuk mempersiapkan siswa dalam pengetahuan dan keterampilan, membimbing serta mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran sehingga memberikan kesempatan untuk siswa dapat mengevaluasi hasil belajar,

disini juga adanya peran pengajar dalam memberikan kekuatan emosional yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari bertujuan untuk memperdalam pemahaman materi yang akan atau telah disampaikan sehingga peserta didik dapat mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Hasil Pengamatan

KELAS	Jumlah Siswa	Pengamatan	Hasil
XI TKJ A	16 siswa	Nilai Rata-rata <i>Blooket</i>	70,49
XI TKJ B	20 siswa	Nilai Rata-rata <i>Quizizz</i>	63,17

1. Tabel penelitian dilakukan secara faktual oleh mahasiswa pada SMK Muhammadiyah 1 Moyudan, Jogjakarta.
2. Aplikasi yang digunakan adalah *Quizizz* dan *Blooket*
3. Penelitian dilakukan pada kelas XI TKJ A & XI TKJ B

Pembahasan

Berdasarkan Tabel 1 diatas disajikan informasi angka penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Blooket* yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas XI TKJ A dan B di SMK MUHAMMADIYAH 1 MOYUDAN. Dari tabel diatas kita dapat mengetahui bahwa adanya penggunaan media pembelajaran yaitu *Quizizz* dan *Blooket*. Secara artian *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat diakses oleh peserta didik melalui barang elektronik seperti *laptop* atau *handphone*. Aplikasi ini dapat diakses dengan gratis oleh siapapun, penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran sangat efisien melihat bentuknya yang seperti *games* dan lebih mengarah ke *fun learning*. Penyelenggara (host) dapat membuat dan menyematkan soal-soal sendiri dalam bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban, pertanyaan terbuka atau *essay*, kotak centang, dsb; hal ini juga memungkinkan penyelenggara dapat menyisipkan gambar dan audio maupun link yang berkaitan dan sesuai dengan materi yang telah disampaikan kemudian dapat memantau kinerja peserta didik dan merangkum *score* dari hasil pengerjaan. Dalam penggunaannya, *Quizizz* tidak dapat melakukan penilaian secara langsung kecuali soal-soal telah selesai, adapun aplikasi pembelajaran yang disandingkan adalah *Blooket*.

Blooket juga merupakan aplikasi pembelajaran berupa fitur interaktif yang dapat dimainkan sambil belajar oleh peserta didik, aplikasi ini bisa diakses di browser masing-masing perangkat elektronik (*laptop* dan *handphone*) seperti halnya *Quizizz*, *Blooket* dapat berisi butir-butir soal 4 (empat) pilihan ganda bergambar dengan 1 (satu) pilihan jawaban yang benar. Adapun kelebihan lainnya aplikasi ini sudah tersedia fitur pencarian soal-soal Bahasa Inggris sesuai materi yang akan dibahas sehingga mempermudah guru untuk mengefisiensi waktu pemberian tugas disaat kondisi terdesak atau tidak memungkinkan selain guru membuat soal-soalnya sendiri, kemudian penggunaannya *exclusive* karena pemain hanya memiliki 1 (satu) kode akses yang akan dibagikan oleh *host* ketika fitur *games* soal sudah dibuat. Kelebihan lainnya yaitu penyelenggara soal (*host*) dapat memilih sendiri *games* seperti apa yang akan

dimainkan dan dikombinasikan dengan soal dan *scoring* seperti memancing, bermain kartu, pramusaji, tembak *castle*, dll. Jadi peserta didik tidak akan bosan bagaimana mereka mengerjakan soal dan penilaian dengan sistem juara berundak (*ranking*).

Aplikasi pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi maupun remedial dengan pertimbangan hasil *scoring*. Selain itu penggunaannya yang lebih *flexible* dan efisien membuat nilai tambah untuk pengajar dalam mengaplikasikannya kepada peserta didik. Hal ini dapat juga dikaitkan dengan perubahan lingkungan belajar dari yang terdahulu ke tahap yang lebih modern.

Tujuan dari tabel yang telah tersaji diatas (tabel 1) dijelaskan bahwa nilai rata-rata di kelas XI (sebelas) TKJ A dan B dalam penggunaan kedua aplikasi tersebut tidak jauh berbeda, ini berkaitan dengan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris setelah pembahasan materi yang disampaikan oleh pengajar, peserta didik mampu menuntaskan dan memperoleh skor dari butir-butir soal yang diberikan, ini merupakan suatu penambah tolak ukur pencapaian Bahasa siswa di masing-masing kelas. Adapun penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Blooket* diharapkan dapat terus dikembangkan dalam proses belajar mengajar agar terciptanya situasi belajar yang lebih terkesan modern dan menarik.

KESIMPULAN

Media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan, dengan demikian dimaksudkan peneliti dalam penerapan aplikasi belajar *Quizizz* dan *Blooket* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI (sebelas) di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan ini. Dalam penggunaannya tak lain untuk memanfaatkan sejauh mana pemahaman peserta didik dalam mengatasi suatu persoalan yang berbasis dengan penggunaan Bahasa Inggris menggunakan media ajar. Dengan berkembangnya teknologi yang berkesinambungan dengan perkembangan media ajar membuat suatu perubahan yang diyakini dapat merubah suasana belajar yang lebih terfokus, efisien dan dapat dilakukan dengan fleksibel. Pembelajaran tidak semata-merta menuntut peserta didik hanya berinteraksi dengan pengajar ataupun lingkungan belajar namun juga dengan apa yang mereka dapat gapai informasinya dari berbagai sumber belajar.

Dalam garis besar pun adanya kelebihan aplikasi ini sebagai penunjang dari sumber belajar yang terdahulu juga sebagai pemantapan guru pemberian nilai pada peserta didik melalui berbagai fasilitas yang disediakan didalam aplikasi tersebut. Dengan adanya media pembelajaran yang dikaitkan dengan *games* atau *fun learning* diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang baru, membangkitkan keingintahuan siswa, menstimulus siswa dalam menyampaikan pendapat dan timbal baliknya, sehingga siswa mau dengan sendirinya mengikuti alur pembelajaran secara alamiah tanpa paksaan di dalam kelas. Bukan hanya terbatas dari konten yang akan disampaikan dan terkesan monoton. Selayaknya pengembangan dan persaingan dunia di era serba digital ini, diharapkan perangkat yang bersangkutan dengan pendidikan harus dibangun seefisien mungkin untuk mengoptimalkan SDM (Sumber Daya Manusia) khususnya pelajar agar pembelajaran tetap dalam alurnya namun lebih modern atau mengikuti zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji serta syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa , karena atas berkat serta rahmat -Nya, kami bisa menuntaskan karya tulis ilmiah ini. Penulisan karya tulis ilmiah

ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu ketentuan untuk luaran Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP 2). Kami menyadari bahwa jika tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, kami tidak dapat menuntaskan karya tulis ilmiah ini. Oleh sebab itu kami mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Tri Rini Widiarti S.Pd.,M.Hum selaku DPL (Dosen Pembimbing Lapangan)
2. Ibu Lutfi Dwi Perwitasari, S.Pd. selaku Guru Pamong pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris SMK Muhammadiyah 1 Moyudan
3. Bapak Sutipyo S.Ag., M.Si. selaku DKL (Dosen Kegiatan Lapangan)
4. Pihak sekolah di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak kekurangan. Untuk itu diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun sebagai bahan penyempurnaan karya ilmiah ini. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih serta semoga karya ilmiah ini dapat berguna untuk pihak yang memerlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Hotimah, U., & Raihan, S. (2020). Pendekatan heutagogi dalam pembelajaran di era society 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 152-159.
- Sumarno, S. (2019). Pembelajaran Kompetensi Abad 21 Menghadapi Era Society 5.0. Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran), 3, 272-287. Retrieved from <http://ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/SEMDIKJAR/article/view/28>