

# Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Interaktif Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Sewon

Sinta Nuriyah MU<sup>1</sup>, Soviyah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, <sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan

---

## Key Words:

aplikasi, bahasa inggris, interaktif, media, quizizz.

---

**Abstrak:** Quizizz merupakan salah satu media edukatif yang memungkinkan siswa untuk berperan serta dalam kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat persepsi siswa terhadap dampak media interaktif Quizizz dalam mempelajari bahasa Inggris. Penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas VIIC di SMP N 4 Sewon. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif sederhana. Hasil studi penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Media Quizizz memiliki dampak positif pada pembelajaran dan pengajaran bahasa inggris, (2) Persepsi siswa terhadap Quizizz adalah positif, bahwa media ini mendatangkan dampak positif pada pengalaman pembelajaran mereka. Beberapa pertanyaan diajukan kepada para siswa itu berkenaan dengan pendapat mereka tentang menerapkan Quizizz selama kelas bahasa Inggris. Para siswa merasa bersemangat dan termotivasi melakukan tugas karena tampilan aplikasi sangat menarik seperti bermain game.

---

**How to Cite:** Nuriyah MU, Soviyah (2022). Penggunaan Media Interaktif Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Sewon. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menjadi pembahasan yang menarik dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang berkualitas dapat menyiapkan siswa dalam menghadapi persaingan yang akan terjadi di era globalisasi (Kuncahyono, K., Suwandayani, B. I., & Muzakki, 2020). Pada masa ini, kuis merupakan salah satu kegiatan kelas yang tidak dapat diabaikan. Kuis merupakan sebuah kompetisi melalui permainan, dimana siswa dapat menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Di era digital saat ini, kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi telah mengubah paradigma pembelajaran mengajar secara cepat. Akibatnya, konsep *e-learning* telah muncul dari pembelajaran tradisional. Teknologi dan media pembelajaran untuk proses belajar-mengajar tidak dapat dipisahkan di era saat ini. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran memberikan aspek praktis bagi siswa untuk menerima pesan dan materi dari guru. Selain itu, untuk memudahkan siswa dalam memahami materi guru, teknologi juga dapat membuat guru meningkatkan kreativitasnya dalam menggunakan TIK (Ika Dhamayanti, 2021).

Peran pengajaran metodologi disorot sebagai tantangan yang muncul dari masyarakat di era digital saat ini. Oleh karena itu, para siswa dituntut untuk menjadi lebih dinamis, terkini, mandiri, dan mampu menyediakan solusi kreatif untuk masalah sehari-hari. Perubahan lain juga tercermin dalam tata letak ruang kelas, juga pada isi, materi, sumber daya didaktik dan keterampilan yang harus dicapai. Profil siswa telah berubah bersama dengan kebutuhan guru untuk meninjau praktek pedagogis mereka. Oleh karena itu, dari para guru diperlukan untuk mengintegrasikan strategi yang lebih terkini di kelas, untuk memberikan pendekatan yang lebih praktis terhadap isi yang diajarkan, dan untuk mengubah pikiran individu dari sekadar

konsumen informasi untuk menjadi produsen konten, sebaliknya. Penggunaan e-learning berbasis ICT dapat meningkatkan perilaku belajar siswa. Kelas E-learning akan berbeda dengan kelas reguler karena dalam pelaksanaannya menggunakan teknologi. Walaupun siswa merupakan generasi milenial yang merupakan pengguna teknologi untuk kebutuhan sehari-hari, namun hal tersebut masih menjadi tantangan bagi guru dan pendidik untuk membuat siswa berpartisipasi aktif selama pembelajaran online dalam hal pembelajaran bahasa Inggris (Ika Dhamayanti, 2021)

Quizizz merupakan salah satu platform yang dapat digunakan sebagai sarana pendukung di bidang pendidikan, dimana siswa dapat belajar sambil bermain. Quizizz memfasilitasi penggunaannya untuk masuk ke ruangan kelas yang kemudian dapat dijadikan sebagai sarana latihan seperti menjawab berbagai macam soal. Dari pilihan ganda, essay, dan mengisi jawaban rumpang, tersedia pada media Quizizz tersebut. Quizizz juga memiliki banyak ciri khas yang membuatnya berbeda dengan platform edukasi lainnya, seperti avatar, musik, dan tema yang dapat menambah ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Cara penggunaan dari platform Quizizz ini juga sangatlah mudah dari sisi siswa dan guru. Quizizz memperkenalkan siswa belajar sambil berkompetisi satu sama lain dengan cara yang sehat serta memotivasi mereka untuk belajar. Siswa dapat mengikuti kuis secara bersamaan pada pembelajaran berlangsung dan mereka juga dapat melihat peringkat atau *leaderboard* di layar proyektor di depan kelas yang sudah disediakan oleh guru. Di satu sisi, guru juga dapat memantau hasil pengerjaan kuis siswa dan mendownloadnya untuk kemudian dapat dievaluasi. Penggunaan media Quizizz ini dapat membantu menambah minat belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Pada penerapan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan, peneliti telah mengimplementasikan media Quizizz dalam praktik pembelajaran, terutama dalam pelaksanaan kuis. Namun, penerapan media tersebut masih belum mampu untuk mencari tahu keefektifannya dalam membuat siswa termotivasi berdasarkan sudut pandang para siswa. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk melihat bagaimana persepsi siswa terhadap dampak penggunaan media interaktif Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas.

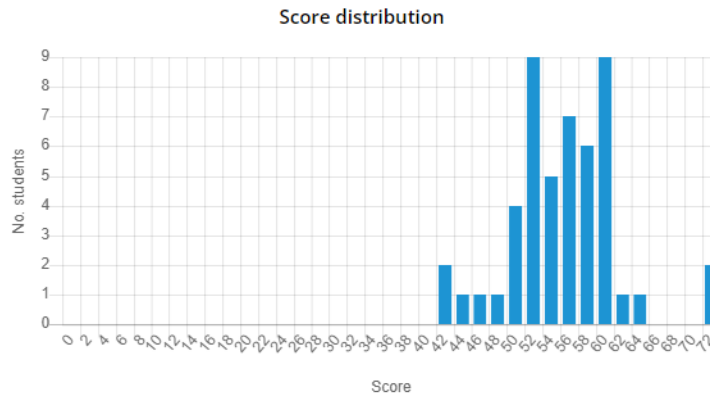
## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif sederhana. (Sugiyono, 2017) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Penelitian ini dirancang untuk menafsirkan persepsi dan pengalaman dengan menentukan makna sebagaimana dirasakan oleh orang-orang yang telah berpartisipasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan angket atau kuesioner terhadap subjek penelitian untuk menggali lebih mendalam mengenai keefektifan media interaktif Quizizz saat pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 7C di SMP N 4 Sewon yang beralamatkan di Perumahan Kasongan Permai Jl. Amerta, Banyon, Pendowoharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55185. Para siswa terdiri dari 14 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki yang telah menerapkan media interaktif Quizizz dalam kuis online harian mereka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

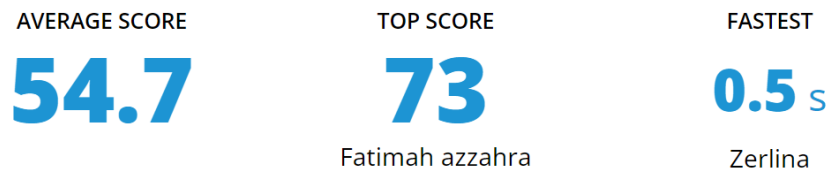
### Hasil

Tabel 1. *Score distribution* hasil kuis siswa kelas VII C



Tabel 1. merupakan skor penyebaran hasil kuis siswa terhadap penggunaan media interaktif Quizizz di kelas ketika pembelajaran bahasa Inggris. Rata-rata siswa kelas VII C mendapatkan skor tinggi, yakni sembilan orang mendapat skor 60, dan skor terendah adalah 43, dimana hanya dua orang yang mendapat skor tersebut.

Tabel 2. Rangkuman Skor rata-rata dan top skor hasil kuis



Tabel 2. menggambarkan skor rata-rata dari hasil kuis yang didapat siswa kelas VII C, dimana rata-rata kelas dari 30 siswa yang mengikuti kuis adalah 54,7. Skor tertinggi diraih oleh Fatimah Azzahra dengan waktu 1:12, sedangkan Zerlina adalah yang tercepat dalam mengerjakan kuis dengan waktu 0,5 detik dan mendapat skor 53.

Tabel 3. Hasil Penelitian atas Penggunaan Media Interaktif Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII C

No	Kategori Pengamatan	Skor dan Indikator			
		1	2	3	4
1.	Antusiasme siswa saat apersepsi			✓	
2.	Perhatian siswa terhadap layar proyektor ketika guru menjelaskan tentang media platform Quizizz				✓
3.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan kuis				✓
4.	Keaktifan siswa dalam mengikuti proses kuis berlangsung menggunakan Quizizz				✓
5.	Evaluasi hasil kuis siswa dengan menggunakan media Quizizz			✓	

NB

- 1: Tidak antusias
- 2: Biasa saja
- 3: Antusias
- 4: Sangat antusias

Tabel 3. Data di atas diperoleh melalui hasil peneliti mengamati keaktifan siswa VII C ketika di kelas dalam menggunakan media interaktif Quizizz ketika pembelajaran bahasa Inggris. Dari data tersebut, peneliti melihat antusiasme siswa cukup tinggi karena 90% siswa menunjukkan ketertarikan pada media edukatif tersebut. Seluruh siswa belum pernah menggunakan Quizizz di kelas sebelumnya. Antusiasme yang didapat ketika pembelajaran dan pengerjaan kuis berlangsung ditunjukkan oleh siswa, terutama ketika mereka dapat melihat leaderboard atau papan peringkat mereka di depan kelas yang dipasang di layar proyektor. Fasilitas berupa musik, gambar, dan animasi mendukung dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengerjakan kuis di kelas.

## Pembahasan

Peneliti melakukan riset di kelas untuk meningkatkan pencapaian siswa dalam mempelajari tata bahasa. Berdasarkan hasil dari penelitian yang disajikan dalam tabel 1, kita dapat menyimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas VII C menyajikan pandangan positif terhadap penggunaan Quizizz untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Sebagai contoh, sebagian besar siswa mengatakan bahwa mereka termotivasi untuk mempelajari Bahasa Inggris dengan menerapkan aplikasi Quizizz. Penerapan Quizizz di ruang kelas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini, dengan menerapkan Quizizz, para siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan sang guru dan dapat berkonsentrasi pada materinya.

Berdasarkan penelitian dan hasil wawancara peserta didik, sebagian besar siswa mengatakan bahwa mereka merasa senang dalam melakukan tes atau kuis dengan menerapkan

aplikasi Quizizz. Mereka juga mengatakan bahwa belajar melalui aplikasi sangatlah mudah. Hasilnya adalah kekuatan (Asiksoy, G., & Sorakin, 2018) yang mengungkapkan bahwa siswa dapat mengoperasikan aplikasi Quizizz dengan mudah, dan melakukan kuis dengan senang hati. Selain itu, laporan tersebut melaporkan bahwa aplikasi Quizizz membantu para siswa meninjau dan memahami materi dan menambah motivasi mereka untuk mempelajari bahannya.

Selain itu, para siswa juga memberikan tanggapan positif terhadap pernyataan tentang fitur animasi Quizizz. Selain itu, kebanyakan siswa sangat setuju bahwa belajar dan meninjau materi melalui Quizizz adalah seperti bermain game. Hal ini didukung (Mac Namara, D., & Murphy, 2017) yang berpendapat bahwa aplikasi Quizizz adalah salah satu aplikasi pendidikan yang menerapkan konsep *gamification*. Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang menerapkan konsep *gamification* dimana siswa menunjukkan sikap untuk kuis sebagai alat untuk pengajaran dan penilaian online selama kelas (MC Namara, D., & Murphy, 2017). Platform ini memiliki beberapa fitur menarik seperti: avatar, musik, papan peringkat, dan tema yang membuat para siswa belajar sesuatu seperti sedang bermain game. Transformasi digital yang ditandai dengan pemanfaatan internet dan teknologi informasi telah merambah ke pembelajaran aparatur pemerintah, khususnya para pegawai (pegawai) baru yang merupakan generasi milenial yang inheren dengan gadget (Suharsono, 2020). Hal ini juga memperkuat hasil dari (Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, 2019) yang membuktikan bahwa para siswa melakukan prestasi yang lebih baik dalam mempelajari tata bahasa melalui quizizz. Selain itu, hal ini juga mendukung hasil penelitian dari (Asiksoy & Sorakin, 2018) yang mengungkapkan bahwa aplikasi Quizizz dirasa cukup efektif dalam meningkatkan dan atau menambah prestasi pembelajaran siswa dan mengurangi kecemasan siswa dalam belajar.

## KESIMPULAN

Dalam mencapai keberhasilan suatu tujuan pembelajaran praktikum diperlukan beberapa faktor yang mendukung proses pembelajaran, yaitu persepsi dan motivasi siswa. Untuk membantu siswa mencapai prestasi terbaiknya dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan tidak hanya dari teknik mengajar. Media pembelajaran yang tepat perlu digunakan untuk meningkatkan suasana kelas dalam situasi pembelajaran bahasa Inggris. Hasil temuan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa EFL setuju bahwa Quizizz dapat menjadi alat yang baik untuk media e-learning dalam bahasa Inggris e-classroom sesuai dengan persepsi dan motivasi mereka. Berdasarkan hasil penelitian yang disajikan di atas, sang peneliti menyimpulkan bahwa: 1) Penerapan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat dan capaian pembelajaran siswa khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, 2) Siswa kelas VII C SMP N Sewon tahun ajaran 2021/2022 menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan Quizizz dalam mempelajari bahasa Inggris. Quizizz adalah media pembelajaran bermanfaat yang memiliki fitur interaktif dan menarik yang dapat digunakan bagi guru dan siswa untuk meningkatkan motivasi selama kegiatan e-learning.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua
3. Dosen Pembimbing lapangan Ibu Soviyah, S.Pd., M.Hum.
4. Kepala Sekolah SMP N 4 Sewon

5. Ibu Novita Sandra, selaku guru pamong Bahasa Inggris
6. Siswa kelas VII C SMP N 4 Sewon
7. Rekan kelompok PLP II

Atas dukungan dan bantuannya dalam penyusunan Artikel Ilmiah penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asiksoy, G., & Sorakin, Y. (2018). (2018). The Effects Of Clicker-Aided Flipped Classroom Model On Learning Achievement, Physics Anxiety And Students' Perceptions. *International Online Journal Of Education And Teaching (IOJET)*, 5(2), 334–346. <https://doi.org/http:iojet.org/index.php/IOJET/article/view/389/238>
- Ika Dhamayanti, F. (2021). EFL Students' Perception and Motivation Toward Quizizz as E-Learning Media in English E-Classroom. *Education of English as Foreign Language*, 4(2), 71–78. <https://doi.org/10.21776/ub.educafl.2021.004.02.03>
- Kuncahyono, K., Suwandayani, B. I., & Muzakki, A. (2020). Aplikasi E-Test “That Quiz” sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 11(2), 153–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4687>
- Mac Namara, D., & Murphy, L. (2017). Online Versus Offline Perspectives On Gamified Learning. *CEUR Workshop Proceedings*, 47–52.
- Moleong. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. <https://doi.org/https://dergipark.org.tr/en/pub/joltida/issue/55477/760130>
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). The use of Quizizz in improving students' grammar understanding through self-assessment. *In Eleventh Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 2018)*, 102–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/conaplin-18.2019.235>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsono, A. (2020). The Use Of Quizizz Dan Kahoot! In The Training For Millennial Generation. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 4(2), 332–342. <https://doi.org/https://doi.org/10.24071/ijiet.v4i2.2399>