

Studi Kasus: Pemanfaatan Quizizz Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar

Ika Nurjanah^{1*}, Iqbal Abdillah Suwandi², Rina Sapro'ah³, Eva Rusdianti⁴, Rahma Setiadini⁵, Erin Nur Agustin⁶

¹ Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

² Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

³ Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

⁴ Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

⁵ Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

⁶ Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

*Corresponding author: ikanurjanah0110@gmail.com

ABSTRACT

The use of technology is an aspect that affects education. This provides stimulation to teachers to be able to use technology in the learning process. This study aims to review the use of technology in English learning activities in one of the elementary schools in Majalengka. In this research we use qualitative methods, based on case studies that have been conducted. In utilizing this technology, students use smartphones as learning tools and for supporting applications, namely Quizizz. The results of this study will show that the learning media will produce creative, innovative and fun learning in English language learning.

Keywords: Technology, learning media, quizizz, primary school, English learning

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi merupakan suatu aspek yang mempengaruhi pendidikan. Hal ini memberikan rangsangan kepada guru untuk dapat menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang berada di salah satu sekolah dasar yang terdapat di Majalengka. Dalam penelitian ini kami menggunakan metode kualitatif, berdasarkan studi kasus yang telah dilakukan. Dalam pemanfaatan teknologi ini siswa menggunakan smartphone sebagai alat pembelajaran dan untuk aplikasi pendukungnya yaitu Quizizz. Hasil penelitian ini akan menunjukkan media pembelajaran tersebut akan menghasilkan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan pada pembelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci : Teknologi, media pembelajaran, quizizz, sekolah dasar, pembelajaran Inggris

Pendahuluan

Penggunaan smartphone pada zaman sekarang menyebabkan anak-anak pada usia dini mengalami kecanduan. Penggunaan smartphone secara berlebihan ini membuat kurangnya minat anak-anak pada belajar. Ketika menggunakan smartphone anak-anak lebih sering bermain game atau membuka konten lainnya yang membuat mereka terhibur. Masih sedikit anak-anak yang menggunakan smartphone untuk belajar atau untuk memenuhi kebutuhan edukasinya.

Hasil penelitian menurut Jeong Hye dan Minjung (2021), mengenai problem penggunaan smartphone di korea pada anak-anak meningkat secara signifikan. Mereka menggunakan smartphone lebih dari dua jam per hari. Menggunakan smartphone untuk menonton acara TV atau video untuk hiburan atau kesenangan secara signifikan meningkatkan kemungkinan problem dalam penggunaan smartphone.

Menurut Zakaria dalam artikel Budiarti, dkk (2022), berdasarkan survei yang telah dilakukan *Super Awesome* di Asia Tenggara, menunjukkan bahwa 20% pengguna smartphone usia 6-14 tahun lebih suka bermain game ketimbang memainkan game tradisional. Hasil lain survei ini juga mengatakan bahwa 87% anak-anak zaman sekarang memiliki smartphone.

Melihat permasalahan tersebut minat siswa sekarang itu lebih banyak bermain smartphone, karena dengan bermain smartphone membuat mereka merasa senang dan terhibur. Oleh sebab itu, untuk memotivasi siswa belajar kita akan memberikan gambaran mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang ada, yaitu dengan membuat pembelajaran berbasis mobile game.

Menurut Abdulrahman dan Jullian (2020), berdasarkan hasil penelitiannya pada salah satu sekolah melakukan tes dengan cara mengisi kuisiner. Mengatakan bahwa siswa lebih mudah belajar dengan gambar dan kata-kata interaktif di smartphone. Semua siswa merasa tidak cepat bosan untuk belajar bahasa Inggris melalui game mobile. Hasil tersebut menunjukkan, bahwa game mobile bisa meningkatkan minat belajar siswa. Dari 70% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris dengan menggunakan game mobile dibandingkan pendekatan lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bermaksud untuk lebih memahami penggunaan media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Supaya para pendidik dapat memaksimalkan sebaik mungkin. Pembelajaran yang menggunakan media ini dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang kami lakukan yaitu menggunakan metode kualitatif. Dengan melakukan studi kasus ke salah satu sekolah dasar di Majalengka untuk mendapatkan informasi disana secara langsung. Kita juga melakukan proses wawancara dengan guru disana untuk mendapatkan informasi. Selain itu, kita juga melakukan *library research* untuk mendapatkan informasi mengenai pemanfaatan teknologi dalam proses belajar bahasa Inggris.

Dalam pencarian artikel untuk bahan kajian ini, kita mengumpulkan berbagai macam dokumen nasional dan internasional dari *Open Acces Journal* yang relevan dan meninjaunya kurang lebih 15 artikel mengenai permasalahan yang kita angkat dalam penelitian ini.

Alasan kita menggunakan metode ini, karena dalam mendapatkan informasinya kita sesuai dengan fakta, peristiwa dan realita yang ada. Jadi, bukan hanya sebuah rekayasa penelitian. Selain itu, penggunaan metode ini juga mengenai keterbukaan lebih dari satu pandangan. Hasil dari penelitian ini berdasarkan asumsi dari peneliti sendiri, melainkan hasil dari pencarian informasi dan masukan dari lainnya, sehingga menjadi hasil analisis yang utama. Adapun keunggulan lainnya menurut Raco dalam buku *Metode Penelitian Kualitatif* (2010) sifatnya yang realistis, proses penelitian yang berdasarkan dinamika dan proses. Sehingga, akan selalu berkembang sesuai dengan waktunya.

Hasil dan Pembahasan

Game edukasi adalah kegiatan yang dapat mengarahkan peserta didik untuk bisa mengambil keputusan melalui fitur-fitur pada permainan saat proses pembelajaran. Chaudhary (2008) mengemukakan bahwa dapat dijadikan sebagai alat pengajaran bagi para

guru/pendidik, karena memungkinkan mereka menggunakan teknik-teknik yang bervariasi dalam meningkatkan motivasi dan kreatif peserta didik dalam belajar.

Kramer (2000) mengemukakan bahwa dalam suatu *game* selalu memiliki komponen dan peraturan dimana keduanya bisa di kolaborasikan. Selanjutnya teori belajar yang mendasari pengembangan *game* adalah teori konstruktivistik.

Menurut Alessi & Trollip (2001) memaparkan prinsip-prinsip yang dapat digunakan dalam terwujudnya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan teori konstruktivistik, yaitu: (1) melakukan pendekatan penemuan, (2) mengutamakan pembelajaran dari pada pengajaran, (3) mendorong siswa untuk mendapatkan informasi dan proyek, (4) mengutamakan pemikiran yang berasal dari peserta didik, (5) melibatkan peserta didik dalam memilih dan mengasosiasikan tujuan, strategi, dan cara mengevaluasi pembelajaran, (6) menggunakan aktivitas *coope-rative* atau *collaborative learning*, (7) menekankan peserta didik dalam penerimaan serta perrefleksian terhadap kompleksitas terhadap kehidupan sehari-hari, (8) mengutamakan pembelajaran yang aktif, (9) menekankan siswa mengenai otonomi pribadi sebagai bagian dari siswa, (10) melakukan penilaian melalui pendekatan pribadi yang relevan sesuai dengan jati diri sebagai siswa yang dilihat dari setiap aktivitasnya, (11) menggunakan aktivitas pembelajaran bermakna, dan (12) mendukung refleksi pembelajaran siswa.

Penggunaan media ini dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar, lalu mendorong siswa membaca dan imajinasi mereka semakin terangsang. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran seperti ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Sehingga membuat interaksi yang nyaman diantara pengajar dengan peserta didik.

Untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Inggris ada berbagai macam alat (permainan edukatif) yang dapat digunakan, seperti *Quizizz*, *Kahoot!*, *Ribbon Hero*, *Duolingo*, *Menti*, *Goggle from*, *FlipQuiz*, *ClassDojo*, *Google form* dan lain-lain. Aplikasi tersebut ada yang berbasis Web-Apps dan Mobile-Apps.

Setelah kita melakukan studi kasus kepada salah satu sekolah dasar di Majalengka, yaitu Sekolah Dasar Negeri Jatipamor 1. Untuk memotivasi pembelajaran bahasa inggris disana sudah menggunakan Apps sebagai media pembelajarannya, yaitu *Quizizz*. *Quizizz* adalah alat media yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan penilaian *Vocabulary*. Aplikasi ini dapat diunduh melalui smarthphone atau juga dapat melalui website secara gratis.

Pembelajaran menggunakan media *Quizizz* bagi para pemula dapat dilakukan terlebih dahulu dengan menyiapkan materi, membuat pertanyaan serta jawabannya. Selanjutnya, login ke aplikasi *Quizizz* atau melalui website yaitu www.quizizz.com. Langkah untuk penggunaan media *Quizizz* ini yaitu dimulai dengan membuka website tersebut. Bagi pengguna yang belum mempunyai akun dapat daftar terlebih dahulu untuk membuat akun *Quizizz*. Caranya tinggal pergi kebagiaian *sign up* pada *website* tersebut, kemudian mengisi dan melengkapi data yang diperlukan. Jika sudah terdaftar, langkah berikutnya langsung masuk ke website *Quizizz* dan *log in* dengan memasukkan email dan *password* yang terdaftar. Jika sudah masuk dalam *website* tersebut maka berikutnya akan ditampilkan fitur *library* dengan koleksi media kuis yang sudah dibuat oleh para pembuat kuis sebelumnya.

Dalam aplikasi *Quizizz* terdapat banyak macam kuis yang tersedia dan dapat digunakan oleh siswa untuk belajar, dijadikannya pekerjaan rumah, berlatih mandiri yang dapat dilakukan dengan melalui penyeleksian terhadap kebutuhan. Selain itu disana, kita juga dapat berkreasi sendiri untuk membuat materi atau konten yang akan dijadikan kuis.

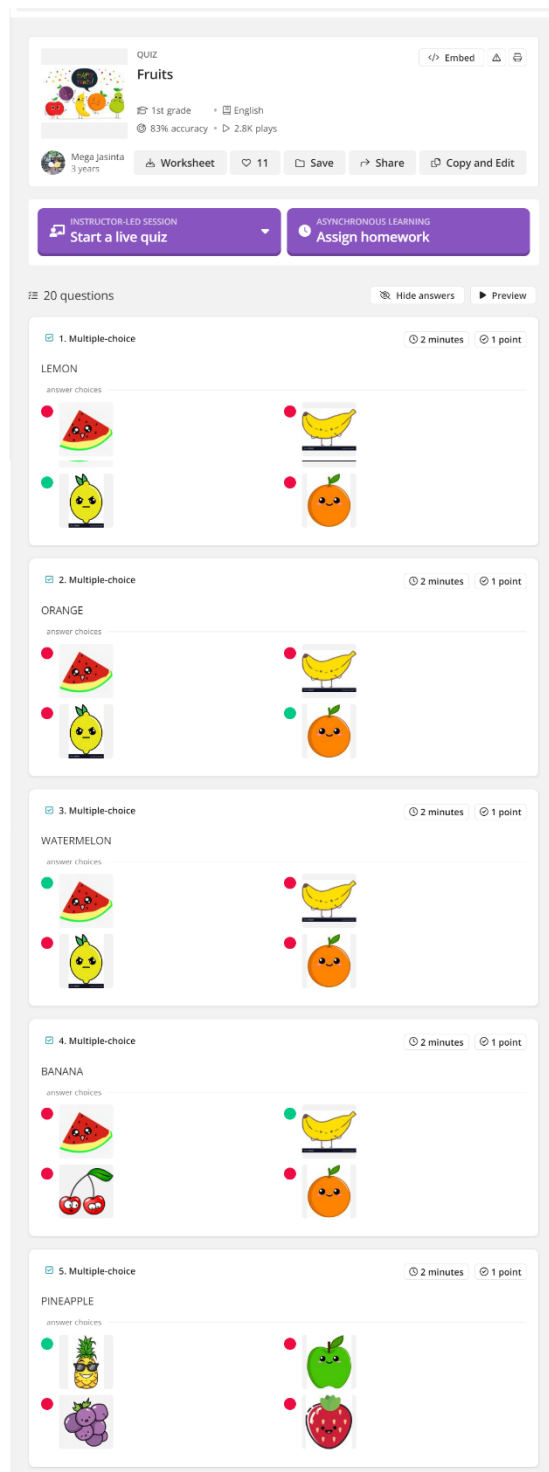
Jika akan membuat kuis sesuai dengan bahan kita. Maka langkah kita menyiapkan pertanyaan untuk konten kuis yang akan diajarkan. Kemudian, membuka aplikasi *Quizizz* melalui website dan input pertanyaan yang sudah disiapkan. Selanjutnya, publikasikan kuis tersebut supaya dapat bermanfaat bagi pengguna lain.

Berikut merupakan contoh kuis yang dibuat oleh salah satu guru di Sekolah Dasar Negeri Jatipamor 1 dalam pembelajaran bahasa Inggris.

The screenshot displays a Quizizz interface for a quiz titled "English FRUITS". The quiz is for 1st grade, in English, with a 92% accuracy rate and 49 plays. It was created by Nita Aprianti a year ago. The interface includes buttons for "Worksheet", "Save", "Share", and "Copy and Edit". Below these are two main action buttons: "Start a live quiz" and "Assign homework". The quiz consists of 15 questions, with the first five visible. Each question is a multiple-choice type, worth 1 point, and has a 5-second timer. The questions are as follows:

- Question 1:** "What is this? This is an" with an image of a red apple. The answer choices are "apple" (selected) and "orange".
- Question 2:** "What is this? This is an" with an image of an orange. The answer choices are "apple" and "orange" (selected).
- Question 3:** "What are these? These are" with an image of a bunch of red grapes. The answer choices are "apple", "orange", and "grapes" (selected).
- Question 4:** "Monkey likes to eat" with an image of a banana. The answer choices are "Banana" (selected), "Guava", and "Pineapple".
- Question 5:** "Nastar biscuits are filled with jam" with an image of a yellow fruit (likely a lemon or lime). The answer choices are "Banana", "Guava", and "Pineapple".

Gambar 1. Contoh Soal 1



Gambar 2. Contoh Soal 2

Berdasarkan hasil riset studi kasus yang telah kita lakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* ini digunakan ketika akan memberikan tugas pekerjaan rumah kepada siswa. Apabila ada siswa yang tidak memiliki smartphone maka akan diberikan selembar kertas untuk tugas rumahnya. Dan hasilnya adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* ini membuat siswa termotivasi dalam mengerjakan pekerjaan rumahnya

dibandingkan siswa yang tidak memiliki smartphone. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz akan membuat siswa lebih terdorong untuk mempelajari kembali dan juga membuat imajinasi siswa semakin terangsang.

Adapun hasil riset yang dilakukan oleh Anak (2021) yang berjudul "*The Effectiveness of Interactive Learning Based on Quizizz Applications Among Students of Tourism and Hospitality Marketing*" dalam hasil riset tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui aplikasi Quizizz. Adapun hasil tes sebelum dan sesudah penelitian yang meliputi dari 15 peserta didik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang bagus. Pada penelitian yang kami temukan juga, menunjukkan bahwa siswa tertarik dan minat terhadap pembelajaran metode ini. Maka dari itu, pengajaran menggunakan media Quizizz ini merupakan pembelajaran yang efektif dan alternatif karena bisa dikerjakan dimana saja. Serta memiliki fitur yang menarik untuk meningkatkan skill akademik dan bisa menilai kemampuan *vocabulary* siswa dalam berbahasa Inggris.

Kesimpulan

Penelitian yang telah kami lakukan menunjukkan hasil bahwa pembelajaran yang menggunakan metode Quizizz atau pembelajaran yang bermuatan game ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam menciptakan pembelajaran yang praktis, efektif, layak dan menarik. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa di salah satu sekolah di Majalengka.

Pengembangan media pembelajaran ini sebaiknya memperhatikan sarana yang dimiliki oleh setiap siswa, dikarenakan tidak semua siswa mempunyai sarana yang dapat memadai ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun harapan kami dalam pembuatan bahan ajar berbasis game ini dibuat lebih menarik lagi dan menantang, supaya siswa semakin tertantang dan tertarik untuk mempelajari bahasa Inggris. Sehingga dapat membuat siswa lebih mudah menguasai materi yang diajarkan dan dapat menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.

Daftar Pustaka

- Abdulrahman, T. R., & Jullian, M. H. (2020). *Engaging Young Learners In Learning Vocabulary: A Study On Learners' Perception*. *Akademika*, 9(01).
<https://doi.org/10.34005/akademika.v9i01.805>
- Alessi, S. M., & Trollip, S. P. (2001). *Multimedia for learning: methods and development* (3rd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Anak, E. (2021). *The Effectiveness Of Interactive Learning Based on Quizizz Applications among Studens of Tourism and Hospitality Marketing*. 1(6). 6.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837-849.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Annisa Mulya Kartini, B. (2022). *Phantom Vibration Syndrome Sebagai Dampak Dari Penggunaan Smartphone Yang Berlebihan Pada Remaja*. *Jurnal Syntax Fusion*, 2(01).
<https://doi.org/10.54543/fusion.v2i01.130>
- Budiarti, A., Sustrami, D., & Febriani, V. (2022). *The Correlation Between Parenting Styles And Smartphone Addiction Among Primary School Students In Indonesia*. *International Journal Of Nursing And Midwifery Science (IJNMS)*, 6(1).
<https://doi.org/10.29082/ijnms/2022/vol6/iss1/383>

- Chaudhary, A. G. (2008). Digital game-based learning – future of education? *Pranjana: The Journal of Management Awareness*, 11(2). Retrieved from <http://www.indianjournals.com/ijor.aspx?target=ijor:pr&volume=11&issue=2&article=001>
- Citra, C.A. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz.. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 8(2). 261-272.
- Dewi, N.P. & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Resti*. 3(2). 124-130.
- Febryan dkk. (2020). Analysis of English Learning Difficulty of Students in Elementary School. *International Journal of Elementary Education*. 4(3). 431-438.
- Kemp, Jerrold E. & Deane K. Dayton. (1985). *Planning and producing instructional media*. New York: Harper and Row
- Kramer, W. (2000). What is a game? Retrieved February 20, 2016, from <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGames.html>
- Listiyani, I., Riani, N., & Pamungkas, B. B. (2019). Urgency of the Role of Parents Against the Use of Gadgets in Children of Primary Education. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2(1). <https://doi.org/10.20961/shes.v2i1.37635>
- Park, J. H., & Park, M. (2021). Smartphone use patterns and problematic smartphone use among preschool children. *PLoS ONE*, 16(3 March). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0244276>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Raco, J.R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Tamtama, G. I. W., Suryanto, P., & Suyoto. (2020). Design of english vocabulary mobile apps using gamification: An Indonesian case study for kindergarten. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 10(1). <https://doi.org/10.3991/ijep.v10i1.11551>
- Wang, J. C., Hsieh, C. Y., & Kung, S. H. (2022). The impact of smartphone use on learning effectiveness: A case study of primary school students. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11430-9>
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak TK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38-49.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Zuhriyah, S. & Pratolo B,W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312 - 5317. DOI: 10.13189/ujer.2020.081132.