Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat
Volume 5 Nomor 1, Mei 2025
e-ISSN 2797-1694 | | p-ISSN 2797-1708
https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Rengganis/index

Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 4 Kuranji

Audi Yuliandini[1], Izam Rosidik[2*], Nourma Pramestie Wulandari[3]

[1] *Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Mataram, Mataram*
[2] *Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram*
[3] *Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram*

*e1d021057@student.unram.ac.id

Abstract
Technology plays a crucial role in enhancing students' interest and understanding, particularly at the elementary school level. Therefore, students from the Faculty of Teacher Training and Education at the University of Mataram, participating in the 8th cohort of the Kampus Mengajar program and placed at SDN 04 Kuranji, developed the "Play with Quizizz" program. This article explores the implementation of Quizizz as a tool for teaching fifth-grade students at SDN 4 Kuranji using English. The program aimed to improve vocabulary acquisition, boost students' motivation to learn, and assist teachers in creating an interactive and engaging learning environment. The community service initiative involved several stages, including planning, implementation, and evaluation or refinement. The results demonstrated an increase in students' classroom engagement, as well as improvements in vocabulary and grammar comprehension. This article recommends the use of Quizizz as an innovative alternative learning medium, which can also be applied to other subjects to enhance the overall quality of education.

Keywords: quizizz; english learning; learning media; primary school; educational innovation

Abstrak
Teknologi dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa, terutama di sekolah dasar. Oleh karena itu, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram yang terdaftar sebagai peserta kampus mengajar angkatan 8 penempatan di SDN 4 Kuranji membuat program *"Play with Quizizz"* Artikel ini membahas cara Quizizz digunakan untuk mengajar siswa kelas V di SDN 4 Kuranji menggunakan bahasa Inggris. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kosa kata, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, dan membantu guru membuat lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pengabdian masyarakat memerlukan beberapa langkah, seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi atau perbaikan. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa di dalam kelas dan peningkatan kosa kata dan tata bahasa. Artikel ini merekomendasikan penggunaan Quizizz sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: quizizz; pembelajaran Bahasa Inggris; media pembelajaran; sekolah dasar; inovasi pendidikan

1. PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Transformasi ini memungkinkan terciptanya berbagai inovasi yang mendukung

pembelajaran lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan generasi muda. Kemajuan teknologi memberikan peluang besar bagi para pendidik untuk memanfaatkan alat-alat berbasis digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, teknologi pendidikan semakin menjadi elemen penting yang tidak hanya meningkatkan efisiensi proses belajar-mengajar, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Menurut Elgy (2024) transformasi juga membawa tantangan baru bagi pendidik dan institusi pendidikan. Mereka dituntut untuk tidak hanya menguasai teknologi terbaru, tetapi juga memahami bagaimana teknologi tersebut dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik memiliki kewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Menurut Halamik (dalam Arsyad 2013:15) media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, serta memengaruhi psikologis siswa. Mengutip Dewi & Manuaba (2021), penerapan teknologi dalam lingkungan kelas, seperti penggunaan media interaktif, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta mendorong hasil belajar yang lebih baik. Hal ini terutama relevan dalam pembelajaran bahasa Inggris, di mana pendekatan gamifikasi dan aplikasi berbasis digital seperti Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Quizizz merupakan platform berbasis game yang dirancang untuk menyediakan latihan interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik sekaligus mendalam (Purba, 2019). Kompri (2016) menjelaskan bahwa Quizizz adalah sebuah alat berbasis web yang memungkinkan para guru dan pendidik untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Alat ini sangat bermanfaat, terutama untuk penilaian formatif, karena memberikan umpan balik langsung kepada siswa dan memungkinkan mereka memahami materi dengan lebih baik. Dengan memanfaatkan alat ini, motivasi siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka (Ali & Zaini, 2020). Beberapa riset menyebutkan bahwa Penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfera Bekti Susanti, 2020) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi. Melalui penelitian yang dilakukan oleh (Ju et al., 2018) menyimpulkan bahwa menggunakan Quizizz membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan. Begitupun hasil penelitian yang dilakukan oleh (Panggabean & Harahap, 2020) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dalam penggunaan media kuis interaktif Quizizz lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif Quizizz.

Hasil penelitian di kelas V SDN 4 Kuranji menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan memahami materi dasar dalam Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, di mana siswa hanya diminta menghafal dan menulis kosa kata tanpa penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, siswa cenderung cepat lupa, proses pembelajaran menjadi kurang efektif, dan pemahaman mereka sepintas. Selain itu, siswa menganggap pelajaran Bahasa Inggris sulit dan membosankan, terutama selama proses pembelajaran, karena minimnya interaksi dan kurangnya metode interaktif seperti permainan atau simulasi. Kondisi ini menurunkan motivasi dan antusiasme belajar mereka. Permasalahan ini menegaskan perlunya reformasi pembelajaran Bahasa Inggris dengan pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif. Metode yang melibatkan pengalaman kontekstual akan membantu siswa memahami dan mengaplikasikan materi secara efektif, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Sebagai upaya untuk mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram yang ditempatkan di SDN 4 Kuranji menciptakan sebuah program inovatif yang diberi nama *"Play with Quizizz"*. Program ini dirancang untuk membantu guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran bahasa Inggris. Tujuan utama dari program ini adalah meningkatkan keterampilan kosa kata siswa, mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung eksplorasi kreatif. Dengan pendekatan berbasis teknologi seperti ini, diharapkan guru dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga relevan dengan kebutuhan generasi masa kini yang tumbuh di era digital. Selain itu, program ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan secara luas untuk mendukung pembelajaran yang lebih bermakna di berbagai sekolah dasar lainnya.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini merupakan bentuk pengabdian mahasiswa kepada bangsa dan negara dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia (Rahman, 2021). Pengabdian ini dilaksanakan selama 3 bulan terhitung dari bulan September hingga Desember 2024 di SDN 4 Kuranji yang terletak di Kuranji, Kecamatan Sekarbela, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Penggunaan permainan edukasi dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan (Hidayatullah, Daswanto & Pon, 2011). Adapun dalam penerapan program *Play with Quizizz* ini, dipilih satu kelas sebagai sasaran pelaksanaan program, adapun kelas yang dipilih adalah kelas V sesuai dengan rekomendasi dari pihak sekolah, siswa kelas V berjumlah 26 siswa dengan tingkat kemampuan bahasa Inggris yang berbeda-beda.

Sebelum proses pelaksanaan *Play with Quizizz,* terlebih dahulu tim melakukan observasi terhadap kemampuan Bahasa Inggris terutama pada kelas 5 yang akan digunakan

sebagai kelas sasaran program *Play with Quizizz*. Observasi ini dilakukan dengan wawancara kepada guru pamong, kepala sekolah, dan guru Bahasa Inggris, hasil dari wawancara tersebut digunakan untuk menentukan materi dan metode yang tepat untuk menjalankan program *Play with Quizizz* kepada siswa. Dalam pelaksanaan *Play with Quizizz* ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap awal yang dilakukan adalah mempersiapkan alat dan bahan serta pembagian kelompok, tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan yang dimana tim memberikan soal Quizizz kepada setiap kelompok, dan tahap terakhir adalah tahap evaluasi yaitu memeriksa jawaban dari setiap tim dan waktu yang dihabiskan dalam mengerjakan soal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program *Play with Quizizz* di SDN 4 Kuranji menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi bahasa Inggris. Pada tahap implementasi, instruktur menggunakan aplikasi untuk memberikan sejumlah kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih unik dan dinamis. Menurut hasil observasi yang dilakukan selama program, sebagian besar siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, bekerja sama dengan teman, dan menjawab pertanyaan. Program ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi melalui suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan efektif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional sebelumnya. Selain itu, memanfaatkan teknologi kontemporer seperti Quizizz adalah langkah yang bijaksana untuk memperkenalkan siswa pada perkembangan digital dalam pendidikan. Analisis hasil pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa telah meningkatkan penguasaan kosa kata dan tata bahasa mereka.

Penggunaan fitur interaktif pada apikasi Quizizz seperti poin, leaderboard, dan tantangan kuis memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode tradisional, mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, karena hasil kuis dapat diakses secara real-time, aplikasi Quizizz memudahkan proses evaluasi. Ini memungkinkan guru untuk menemukan kelemahan siswa dengan cepat dan tepat, yang memungkinkan intervensi pembelajaran yang lebih efektif.

Program ini dirancang dengan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, tim mahasiswa kampus mengajar membuat materi kuis yang sesuai dengan kurikulum, menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa, dan memastikan bahwa aplikasi Quizizz berjalan dengan baik di sekolah. Pada tahap pelaksanaan, siswa menggunakan metode yang terintegrasi untuk menggunakan aplikasi selama sesi pembelajaran. Tujuan sesi ini adalah untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menjawab soal tetapi juga memahami ide di balik jawaban mereka. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil kuis dan melihat bagaimana siswa berpartisipasi di kelas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang materi tetapi juga membuat kelas lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Temuan dari pelaksanaan program ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam pendidikan. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Purba (2019) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berbasis smartphone dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil yang ditemukan dalam program ini, di mana siswa menunjukkan semangat yang lebih tinggi dalam menjawab soal dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Selain itu, metode pembelajaran berbasis gamifikasi juga membantu mengurangi kecemasan siswa dalam belajar bahasa Inggris, terutama bagi mereka yang merasa kurang percaya diri dengan kemampuan mereka.

Dengan hasil yang menjanjikan ini, program *Play with Quizizz* memberikan bukti konkret bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Tidak hanya itu, aplikasi Quizizz juga memiliki potensi besar untuk diterapkan pada mata pelajaran lain, seperti matematika, sains, dan sejarah, guna meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, aplikasi ini sangat direkomendasikan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan metode pengajaran modern berbasis teknologi di era digital saat ini.

Gambar 1. Pelaksanaan *Play with Quizizz*

4. SIMPULAN

Gamifikasi berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar telah terbukti berhasil dalam program *Play with Quizizz* di SDN 4 Kuranji. Penggunaan aplikasi Quizizz secara bersamaan memungkinkan siswa menjadi lebih terlibat di kelas, mendorong mereka untuk belajar secara aktif, dan meningkatkan penguasaan kosa kata dan tata bahasa mereka. Alat gamifikasi seperti poin, leaderboard, dan kuis interaktif membuat pelajaran lebih menarik dan membuat siswa berpartisipasi dalam aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif. Aplikasi ini juga memudahkan evaluasi guru dan memungkinkan pengambilan keputusan yang cepat dan tepat tentang pembelajaran. Kerangka kerja pelaksanaan program, yang mencakup perencanaan,

pelaksanaan, dan evaluasi, dapat digunakan untuk pengembangan program yang sebanding. Program ini menekankan bahwa teknologi harus digunakan dalam Pendidikan, khususnya dengan pendekatan gamifikasi, mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Keberhasilan program ini memberikan rekomendasi agar Quizizz, atau aplikasi serupa, diadopsi secara lebih luas sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran lain.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan KM8 di SDN 4 Kuranji. Terima kasih kepada kepala sekolah, guru pamong, serta seluruh guru di SDN 4 Kuranji yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta kesempatan bagi kami untuk berbagi ilmu dan pengalaman.

Tak lupa, apresiasi yang tinggi juga kami sampaikan kepada seluruh siswa kelas V yang dengan antusias dan semangat mengikuti kegiatan ini. Kehadiran serta partisipasi aktif siswa telah menjadikan implementasi *Playing With Quizizz* sebagai media pembelajaran lebih bermakna. Kami percaya bahwa metode ini dapat menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris dengan lebih interaktif dan menyenangkan.

6. REKOMENDASI

Untuk pengabdian selanjutnya, tim diharapkan dapat melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap kemampuan awal siswa serta kebutuhan spesifik di kelas, sehingga soal yang diberikan memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dan efisien dalam waktu pengerjaannya. Asesmen awal dapat dilakukan untuk mengidentifikasi variasi pemahaman siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih tepat sasaran. Namun, tantangan yang mungkin dihadapi meliputi perbedaan tingkat kemampuan siswa, keterbatasan waktu dalam menyusun strategi pembelajaran, serta adaptasi siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Playing With Quizizz*. Dengan strategi yang tepat, pengabdian ini diharapkan semakin efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa secara interaktif dan menyenangkan.

7. REFERENSI

Ali, L.U., Zaini, M., 2020. Pemanfaatan program aplikasi google classroom sebagai upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa pada perkuliahan dasar-dasar kependidikan. Society 11, 27–34.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran Powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(1), 76-83.

Hidayatullah, P., Daswanto, A., & Nugroho, S. P. (2011). Membuat Mobile Game Edukatifdengan Flash. Bandung: Informatika Bandung.

Ju, S. Y., Adam, Z., & Others. (2018). Implementing Quizizz as Game-Based Learning in The Arabic Classroom. European Journal of Social Science Education and Research, 5(1), 194–198.

Kompri, 2016. Motivasi Pembelajaran Perspektif Gurudan Siswa. Mudyahardji, R., 2014. Pengantar Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz. Mes: Journal Of Mathematics Education and Science, 6(1), 78–83.

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizzpada mata kuliah kimia fisika I. Jurnal Dinamika Pendidikan, 12(1), 29–39

Rahman, Y. A. (2021). Manajemen komunikasi kepemimpinan perguruan tinggi pesantren era belajar merdeka. *Jurnal Dosen Merdeka*, 179.

Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, *4*(5), 25-35.

Susanti, A. B. (2020b). Upaya peningkatan hasil belajar daring pada tema Globalisasi melalui media belajar berbasis game edukasi Quizizz siswa kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, *6*(1). https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7311