



Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 14 Maros.

Rizka Indahyanti¹, Mujahidah Adawiah², Chikyta Anatasya Dita³, Tania Booy⁴, Awal Ahmad Fadhillah⁵

¹ Universitas Islam Makassar, Indonesia, email: rizkaindahyanti@uim-makassar.ac.id

² Universitas Islam Makassar, Indonesia email: mujahidahadawiah08@gmail.com

³ Universitas Islam Makassar, Indonesia, email: chikytaaadita@gmail.com

⁴ Universitas Islam Makassar, Indonesia, email: taniabooy4@gmail.com

⁵ Universitas Islam Makassar, Indonesia, email: awal.fadhillah@gmail.com

*Correspondence Author: rizkaindahyanti@uim-makassar.ac.id

Info Artikel

Diajukan: 02-Jan-2025

Diterima: 10-Jan-2025

Diterbitkan: 31-Jan-2025

Keyword:

Quizizz, Interactive Learning, English Language, News Item Text, Analytical Exposition Text

Kata Kunci:

Quizizz, Pembelajaran Interaktif, Bahasa Inggris, News Item Text, Analytical Exposition Text

Abstract

The advancement of technology in the digital era has brought significant changes to the field of education. Teachers are now required to be creative in integrating technology into learning. Therefore, innovative methods are needed to help students master vocabulary in an engaging and interactive way. Quizizz is one of the digital learning applications widely used across various educational levels. This application allows teachers to create interactive quizzes with gamification elements, making students feel motivated to learn. Quizizz offers a technology-based interactive approach, designed to enhance students' learning interest through features such as gamification and learning outcome analysis. This service focuses on how the utilization of Quizizz can improve students' understanding of English learning at SMAN 14 Maros. In this activity, students use Quizizz to teach grade XI and XII students the materials of News Item Text and Analytical Exposition Text. Tests were conducted using multiple-choice and fill-in-the-blank questions with varying time allocations.

Abstrak

Kemajuan teknologi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Guru kini dituntut untuk kreatif dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, metode yang inovatif diperlukan untuk membantu siswa menguasai kosakata dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Quizizz adalah salah satu aplikasi pembelajaran digital yang banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan elemen permainan, sehingga siswa merasa termotivasi untuk belajar. Aplikasi Quizizz menawarkan pendekatan interaktif berbasis teknologi, yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui fitur-fitur seperti gamifikasi dan analisis hasil pembelajaran. Pengabdian ini berfokus pada bagaimana pemanfaatan Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 14 Maros. Dalam kegiatan ini, mahasiswa menerapkan Quizizz untuk mengajar siswa kelas XI dan XII pada materi News Item Text dan Analytical Exposition Text. Tes dilaksanakan menggunakan soal pilihan ganda dan pengisian kolom dengan waktu yang bervariasi.

PENDAHULUAN

Era digitalisasi pendidikan telah menghadirkan berbagai inovasi dalam metode pembelajaran, termasuk dalam pengajaran bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal memotivasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Kondisi ini juga dialami oleh siswa-siswi SMAN 14 Maros, di mana berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan guru bahasa Inggris, ditemukan bahwa tingkat partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris masih belum optimal.

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan menjadi semakin penting, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan aplikasi Quizziz, yang menawarkan pendekatan interaktif dalam proses belajar mengajar. Quizziz memungkinkan guru untuk membuat kuis yang menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar (Handayani et al., 2022; Ikrima, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu guru dalam menyusun materi ajar yang lebih kreatif dan inovatif (Sastri, 2023; Muamalah et al., 2023). Hal ini menyebabkan sebagian masyarakat tertinggal dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Pratama et al., 2023).

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton. Penggunaan metode konvensional yang masih dominan diterapkan oleh guru menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurkholis (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang bagi guru untuk mengintegrasikan berbagai aplikasi pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. *Quizizz* merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang menawarkan fitur-fitur interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Widodo dan Sari (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 85% dan pemahaman materi hingga 78%.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri et al. (2022), penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Inggris terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan vocabulary dan grammar siswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 24,5% setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran. Hal

ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Bahasa Inggris, sebagai salah satu mata pelajaran yang penting, sering kali menjadi tantangan bagi siswa, khususnya di SMAN 14 Maros. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi bahasa Inggris sering kali disebabkan oleh rendahnya minat belajar, keterbatasan media pembelajaran, dan pendekatan yang kurang interaktif dalam proses belajar-mengajar. Dalam konteks ini, *Quizizz* hadir sebagai solusi inovatif yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Quizizz merupakan aplikasi berbasis web dan mobile yang menyediakan kuis interaktif dengan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran, seperti gamifikasi, laporan hasil belajar, dan fleksibilitas waktu pengerjaan. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat belajar secara mandiri ataupun bersama-sama dalam suasana yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan fitur analisis yang disediakan oleh *Quizizz* untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Pengabdian ini berfokus pada bagaimana pemanfaatan *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman siswa SMAN 14 Maros terhadap materi pembelajaran yang telah siswa pelajari dengan cara yang menyenangkan

Melihat potensi tersebut, tim pengabdian masyarakat Universitas merancang program pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* bagi guru-guru bahasa Inggris di SMAN 14 Maros. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran digital, khususnya aplikasi *Quizizz*, dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Pemilihan SMAN 14 Maros sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas pendukung yang memadai, seperti laboratorium komputer dan jaringan internet, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmat et al. (2023) yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah-sekolah menengah atas masih belum maksimal meskipun memiliki infrastruktur yang memadai.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran bahasa Inggris di SMAN 14 Maros melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran yang inovatif. Menurut kajian yang dilakukan oleh Suryani dan Priyatno (2021), integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga mengembangkan keterampilan digital yang sangat dibutuhkan di era revolusi industri 4.0.

Lebih jauh lagi, Dengan mengintegrasikan Quizziz ke dalam kurikulum, guru dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dan berpikir analitis (Ikrima, 2024; Nawa, 2023). Oleh karena itu, pelatihan penggunaan Quizziz merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital ini.

Program pelatihan ini dirancang dengan mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk kebutuhan guru dan siswa, ketersediaan infrastruktur, serta kemudahan penggunaan aplikasi *Quizizz*. Hal ini sesuai dengan rekomendasi dari penelitian Hidayat et al. (2022) yang menekankan pentingnya mempertimbangkan aspek aksesibilitas dan kemudahan penggunaan dalam pemilihan teknologi pembelajaran. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris yang berdampak pada peningkatan pemahaman dan prestasi belajar siswa.

METODE PELAKSANAAN

Metode : Dalam penerapannya, mahasiswa melaksanakan kegiatan ini melalui beberapa tahapan, di antaranya:

- a. Observasi Awal: Mahasiswa mengamati dan mempelajari proses pembelajaran di kelas XI dan XII.
- b. Persiapan Mengajar: Setelah melakukan observasi dan konsultasi dengan guru pamong, mahasiswa menyusun modul ajar yang mencakup materi, media, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan rubrik penilaian.
- c. Proses Mengajar: Mahasiswa mengajar di kelas XI KUMER dan XII IIS sesuai modul ajar dan RPP yang telah disetujui oleh guru pamong.
- d. Penyusunan Soal Pelatihan di *Quizizz*: Setelah proses mengajar selama dua pertemuan, mahasiswa merancang soal pelatihan di *Quizizz* sebagai evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari siswa.
- e. Pelaksanaan Program:
 - a. Waktu dan Tempat: Penggunaan aplikasi *Quizizz* dilaksanakan di beberapa kelas diantaranya:
 - 1) Selasa, 29 Oktober 2024, tes dilakukan untuk siswa kelas XII IIS 2
 - 2) Rabu, 30 Oktober 2024, tes dilakukan untuk siswa kelas XII IIS 1
 - 3) Selasa, 12 November 2024 dilakukan untuk siswa kelas XI KUMER 2
 - 4) Rabu, 14 November 2024 dilakukan untuk siswa kelas XI KUMER 3
 - b. Peserta: Seluruh siswa kelas XI KUMER 2, XI KUMER 3, XII IIS 1, dan XII IIS 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

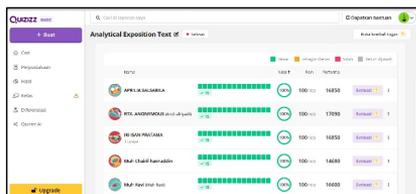
Sebelum melaksanakan tes di aplikasi *Quizizz*, siswa diwajibkan untuk menyediakan ponsel dan koneksi internet yang memadai serta telah login di akun email masing-masing. Selanjutnya, pelaksanaan tes dilaksanakan selama empat hari, pada tanggal 29 – 30 Oktober 2024 dan 14 – 15 November 2024 di SMAN 14 MAROS. Rincian pelaksanaan tes adalah sebagai berikut:

- a. Pada Selasa, 29 Oktober 2024, tes dilakukan untuk siswa kelas XII IIS 2, sedangkan untuk siswa kelas XII IIS 1 dilaksanakan pada Rabu, 30 Oktober 2024. Tes ini menggunakan materi news item text yang telah diajarkan sebelumnya, dengan fokus utama pada penguasaan fungsi sosial, struktur, dan unsur kebahasaan dari teks tersebut. Selain itu, tes ini juga berfungsi sebagai bentuk evaluasi pembelajaran untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep yang telah diajarkan. Soal yang diujikan terdiri dari pilihan ganda 10 nomor dengan durasi pengerjaan selama 10 menit.
- b. Pada Selasa 14 November 2024 tes dilakukan di kelas XI KUMER 2 dan pada hari Rabu 15 November 2024 dengan materi tes Analytical Exposition Text. Pelaksanaan tes di *quizizz* ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa tentang materi analytical exposition text khususnya pada pengetahuan siswa terkait penguasaan fungsi sosial, struktur, unsur kebahasaan, dan kosakata yang telah siswa pelajari dari teks tersebut. Selain itu, tes ini juga berfungsi sebagai bentuk evaluasi pembelajaran untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep yang telah diajarkan. Soal yang diujikan terdiri dari pilihan ganda dan soal mengisi kolom paragraf kosong dengan kosa kata yang tersedia. Durasi pengerjaan soal selama 60 menit.

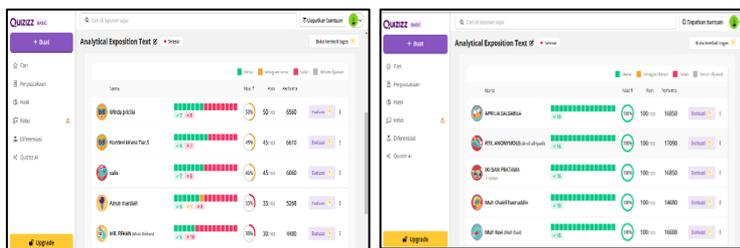
Quizizz	Topik	Waktu	Skor
40%	10	14	

No	Pertanyaan	Jawaban Benar	Skor	Waktu
1	100	1:10
2	100	0:19
3	100	0:19
4	100	0:19
5	100	0:19
6	100	0:19
7	100	0:19
8	100	0:19
9	100	0:19
10	100	0:19

Gambar 1. Siswa Peserta *Quizizz*



Gambar 2. Hasil Quizizz di kelas XII IIS 1 dan XII IIS 2



Gambar 3 Hasil Quizizz di kelas XI KUMER 2 dan XI KUMER 3

Implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 14 Maros telah menunjukkan dampak yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Pemanfaatan platform pembelajaran digital ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama ketika berpartisipasi dalam kuis-kuis interaktif yang dirancang oleh guru. Peningkatan motivasi belajar ini sejalan dengan karakteristik Quizizz yang menghadirkan elemen gamifikasi dalam pembelajaran, seperti sistem poin, papan peringkat, dan umpan balik langsung yang mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.

Secara spesifik, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran materi News Item Text dan Analytical Exposition Text menghasilkan peningkatan pemahaman yang bermakna. Melalui kuis interaktif yang dirancang dengan cermat, siswa dapat lebih mudah mengidentifikasi struktur teks, fitur kebahasaan, dan tujuan komunikatif dari kedua jenis teks tersebut. Format pertanyaan yang bervariasi dalam Quizizz, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan pencocokan, memungkinkan siswa untuk melatih berbagai aspek pemahaman siswa terhadap materi. Kemampuan platform ini untuk memberikan umpan balik instan juga membantu siswa mengidentifikasi area-area yang masih memerlukan perbaikan dalam pemahaman siswa.

Keberhasilan implementasi Quizizz tidak terlepas dari peran penting infrastruktur teknologi yang memadai. Koneksi internet yang stabil dan perangkat yang mendukung menjadi faktor krusial dalam memastikan kelancaran penggunaan aplikasi ini. Pengalaman di SMAN 14 Maros

menunjukkan bahwa dukungan teknis yang memadai dari pihak sekolah sangat diperlukan untuk memaksimalkan manfaat dari platform pembelajaran digital. Hal ini menegaskan pentingnya kesiapan infrastruktur dalam mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Temuan dari program pengabdian ini memperkuat argumen bahwa teknologi pembelajaran, ketika diimplementasikan dengan tepat, dapat menjadi katalis yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Quizizz telah terbukti tidak hanya sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman siswa, tetapi juga sebagai media yang mampu mentransformasi pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Keberhasilan ini memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan dan adopsi lebih lanjut dari platform pembelajaran digital serupa dalam konteks pendidikan formal. Namun, penting untuk dicatat bahwa keberhasilan ini perlu didukung oleh komitmen berkelanjutan dari semua pemangku kepentingan, termasuk guru, administrator sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan.

KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 14 Maros menunjukkan hasil yang positif. Aplikasi ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Materi News Item Text dan Analytical Exposition Text dapat dipahami lebih baik oleh siswa melalui penggunaan kuis interaktif di *Quizizz*. Guru disarankan untuk mengadopsi aplikasi serupa dalam pembelajaran, sementara pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas penunjang, seperti koneksi internet yang memadai. Program ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang ampuh untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak H. Nikmat, S.Pd sebagai kepala sekolah UPT SMAN 14 Maros.
2. Ibu Rizka Indahyanti, S.Pd., M.Pd sebagai dosen pembimbing lapangan.
3. Ibu Hamsyiah Yusuf, S.Pd sebagai guru pembimbing.
4. Ibu Nurul Farathiah, S.Pd sebagai guru pembimbing.
5. Ibu Madyana Munawwarah, S.Pd sebagai guru pembimbing.
6. Seluruh guru dan staff UPT SMAN 14 Maros.
7. Seluruh siswa-siswi UPT SMAN 14 Maros.
8. Teman-teman seperjuangan Bahasa Inggris Angkatan 2021 Universitas Islam Makassar

DAFTAR RUJUKAN

- Firmansyah, D., & Wulandari, R. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Game Education. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(3), 156-169.
- Handayani et al. "Pelatihan E-Learning Menggunakan Quiziz Sebagai Salah Satu Inovasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SMP Pagri 3 Larangan" *Jurnal pengabdian masyarakat formosa* (2022) doi:10.55927/jpmf.v1i3.1024
- Hidayat, M., Kusuma, I. J., & Wartono, R. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Implementasi Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(1), 78-91.
- Ikrima "Pemanfaatan Game Edukasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Game Development pada Mahasiswa MSIB Skilvul Tech4Impact Batch 4" *Jiip - jurnal ilmiah ilmu pendidikan* (2024) doi:10.54371/jiip.v7i8.4825
- Kurniawan, A., & Rahmawati, F. (2021). Implementasi E-Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(4), 201-214.
- Muamalah et al. "Penerapan Aplikasi Game Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika" *Journal on education* (2023) doi:10.31004/joe.v5i3.1496
- Nugroho, R., & Astuti, P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 7(3), 167-180.
- Nurkholis, A. (2020). Analisis Efektivitas Metode Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 45-58.
- Permata, S., & Kusuma, R. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 13(4), 178-191.
- Pratama, A., Susanto, B., & Wibowo, H. (2023). Analisis Kesenjangan Digital di Indonesia: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(2), 45-60.
- Pratiwi, N., & Susanto, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 13(2), 112-125.
- Putri, A. N., Rahman, S., & Sulistyowati, T. (2022). Peningkatan Kemampuan Vocabulary dan Grammar melalui Aplikasi Quizizz. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 12-25.
- Rahman, F., & Wibowo, S. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 15(2), 145-158.
- Rahmat, B., Susilawati, E., & Prasetyo, D. (2023). Analisis Pemanfaatan

- Teknologi Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(4), 89-102.
- Santoso, B., & Wijaya, T. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Riset Pendidikan*, 12(1), 45-58.
- Sastri "Penggunaan Quizizz dalam Assesmen Siswa Pada Materi Globalisasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAS Muhammadiyah 5 Takengon" (2023) doi:10.61683/jome.v1i02.33
- Sulistiyani, E., & Hartono, B. (2021). Evaluasi Penerapan Teknologi Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 89-102.
- Suryani, L., & Priyatno, A. (2021). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), 234-247.
- Widodo, S., & Sari, R. K. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring: Studi Kasus pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 167-180.
- Yuliana, M., & Prasetyo, D. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 34-47.