

**PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS YANG MENYENANGKAN DI DR. NUENG
INTERCARE KRABI SCHOOL THAILAND SELATAN**

Devi Fitriya¹, Ina Magdalena², Desri Arwen³

Universitas Muhammadiyah Tangerang^{1,2,3}

devifitriya16@gmail.com¹, inapgsd@gmail.com², desriarwen72@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan di Dr. Nueng Intercare Krabi School, Thailand Selatan. Teknologi interaktif, seperti Quizizz, digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Penggunaan Quizizz dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih fokus dan antusias dalam belajar. Melalui evaluasi hasil belajar, aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, baik dari segi kosakata maupun keterampilan lisan. Pelaksanaan program ini berlangsung dari Juli hingga Agustus 2024, dan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi dan kompetensi bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Quizizz, Pembelajaran Bahasa Inggris, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

This study discusses the use of Quizizz as an engaging English language learning tool at Dr. Nueng Intercare Krabi School, Southern Thailand. Interactive technology, such as Quizizz, is utilized to enhance students' motivation and learning outcomes, particularly in mastering English vocabulary. The use of Quizizz is designed to create a more engaging learning environment, encouraging students to focus and participate enthusiastically in the learning process. Through learning outcome evaluations, this application has proven effective in improving students' English skills, both in terms of vocabulary and oral abilities. The program was implemented from July to August 2024, and the study results indicate a significant improvement in students' motivation and English language competence.

Keywords: Quizizz Learning Media, English Learning, Learning Motivation.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam pembentukan karakter dan kompetensi generasi penerus. Di tengah perubahan global yang begitu dinamis, institusi pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman, baik dalam metode pengajaran, kurikulum, maupun lingkungan pendidikan itu sendiri. Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif. Di tengah kemajuan teknologi, siswa cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang melibatkan teknologi interaktif dibandingkan dengan metode konvensional. Setelah dilakukan observasi dan wawancara didapati bahwa kreativitas dan literasi bahasa Inggris masih sangat rendah. Selain itu, pembelajaran belum sepenuhnya memanfaatkan pendekatan berbasis gamifikasi yang menyenangkan.

Salah satu langkah untuk mencapai strategi dalam pengajaran adalah seorang pendidik harus menguasai keterampilan dalam penyampaian materi yang sering disebut metode pembelajaran. Ada beberapa komponen yang dapat membantu mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran antara lain strategi pembelajaran dan media pembelajaran. Masing-masing komponen saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain. Beberapa komponen tersebut harus diperhatikan oleh pendidik dalam menentukan model pembelajaran serta memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apabila pendidik tidak mampu menerapkannya dengan tepat, dapat berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa.

Dalam menghadapi tantangan pembelajaran digital yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, diperlukan upaya untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis digital sangat dibutuhkan agar dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru memerlukan media pembelajaran ini sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih optimal. Berbagai media pembelajaran yang bisa diterapkan, salah satunya media pembelajaran berbasis permainan. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, serta untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan

Salah satu platform yang dapat mendukung tenaga pendidik dalam proses pembelajaran adalah Quizizz. Aplikasi ini sangat mudah diakses oleh siapa saja, kapan saja dan di mana saja sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dirancang dengan cara yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Permainan dalam Quizizz dapat membantu meningkatkan motivasi dalam belajar dan mendorong peningkatan hasil belajar siswa.

Melalui salah satu program yang dibawa oleh KKN dan PPL Internasional Universitas Muhammadiyah Tangerang di provinsi Krabi Thailand Selatan, maka artikel ini mengkaji bagaimana cara implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris.

B. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah studi pustaka. Berbagai referensi digunakan untuk merancang implementasi aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di sekolah. Artikel ini mengkaji berbagai sumber pustaka, seperti buku, jurnal, dan sumber pustaka lainnya yang menunjukkan dampak positif penggunaan Quizizz terhadap proses pembelajaran. Bentuk dari kegiatan ini merupakan sebuah tindakan yang ingin diketahui yaitu, bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan Quizizz, apakah Quizizz membuat suasana menjadi lebih menyenangkan, apakah quizizz membuat siswa menjadi lebih fokus dan antusias dalam belajar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran telah mengalami perkembangan yang signifikan. Memilih media pembelajaran yang tepat menjadi factor penting utnguk mendukung keberhasilan Pendidikan. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa. Quizizz sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk latihan dan pemberian materi, dan menyediakan pembealajaran yang interaktif. Aplikasi ini memiliki berbagai keunggulan, tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi seperti data dan statistic kinerja siswa yang dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi, yang dimana dapat dijadikan dasar untuk mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran pasti timbul rasa jenuh karena pendekatan yang dilakukan tidak menarik. Mayoritas siswa mengalami hilang minat serta menurunnya motivasi untuk belajar. Namun, ketika belajar menggunakan Quizizz, siswa merasa lebih antusias dan terhindar dari

kejenuhan, karena tampilan yang menyerupai permainan membuat siswa merasa lebih tertarik saat mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 1. Kegiatan bermain game *Quizizz*

Aplikasi Quizizz memiliki desain yang sangat menarik, dengan latar musik yang tidak mengganggu konsentrasi. Quizizz dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone*, maupun *browser*. Selain itu, aplikasi ini bisa digunakan kapan saja, sehingga membuat quizizz menjadi media yang fleksibel. Oleh karena itu, quizizz adalah salah satu media pembelajaran yang sangat efektif dalam mendukung proses pendidikan.

Tidak hanya itu quizizz sangat efektif dalam melatih keterampilan listening. Penggunaan fitur audio pada quizizz dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami arti kata, membantu siswa dalam menebak kata, serta memperbaiki kemampuan siswa dalam mengenali cara pengucapan kosakata bahasa Inggris. Namun disamping itu ada beberapa kelemahan dari penggunaan media Quizizz yaitu memerlukan jaringan internet yang dimana bisa terhambat jika tidak ada data seluler atau *wifi*,

Kegiatan KKN dan PPL Internasional di Thailand ini dilaksanakan bulan Juli sampai dengan Agustus 2024 dilaksanakan di Doctor Nueng Intercare School. Kegiatan belajar mengajar berbantu media Quizizz dilaksanakan satu sampai dua kali dalam seminggu dengan durasi satu jam. Pelaksanaan quizizz ini menggunakan bahasa Inggris serta evaluasi hasil pembelajaran dilakukan melalui observasi.



Gambar 2. Kegiatan belajar mengajar berbantu quizizz

Berbagai penelitian terkait penggunaan aplikasi quizizz menunjukkan manfaat yang diperoleh, menggambarkan bahwa quizizz dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan siswa. Penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang dengan strategi. Sehingga, menghasilkan pengembangan solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz.

Dari hasil pembelajaran melalui quizizz skor yang diperoleh siswa dapat dijadikan acuan untuk menilai sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Sementara itu, hasil belajar mencakup berbagai pengalaman yang diperoleh siswa, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, belajar tidak hanya sekedar penguasaan konsep atau teori mata pelajaran, tetapi juga mencakup penguasaan keterampilan, persepsi, serta minat dan bakat siswa.



Gambar 3. Suasana dan antusiasme siswa

Dengan kegiatan KKN dan PPL ini pembelajaran bahasa Inggris yang memanfaatkan Quizizz berlangsung dengan baik dan program ini mampu memberikan solusi terhadap keterbatasan siswa dalam penguasaan bahasa Inggris. Selain itu, para siswa merasakan

peningkatan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris dalam penggunaan lisan, di mana siswa menjadi lebih ekspresif. Permainan dalam Quizizz secara efektif membantu kegiatan ini untuk memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Pada dasarnya, suasana belajar yang menyenangkan serta pemanfaatan teknologi sesuai kebutuhan siswa menjadi kunci dalam keberhasilan suatu pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Inggris di Doctor Nueng Intercare Krabi School, Thailan Selatan, terbukti efektif dan menyenangkan. Melalui permainan, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar, terutama, dalam meningkatkan keterampilan kosakata dan kemampuan berbahasa Inggris. Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana evaluasi kinerja siswa. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti kebutuhan akan jaringan internet, *platform* ini tetap mampu memberikan kontribusi positif terhadap hasil pembelajaran. Penggunaan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi kunci dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Muzammil, L., Andy, Cholifah, M., & Sholeh, A. (2023). *Pengenalan Teknologi Pembelajaran Quizizz Kepada Siswa Sekolah Dasar di Desa Balesari Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 39–47*
- Rahmawati, D. N., & Nisa, A. F. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dawuh Guru Jurnal Pendidikan MI/SD, 2(1).*
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (202 C.E.). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. 2(2).*
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19.*