



## **Analisis Hasil Belajar dalam Penggunaan Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Inggris**

**Hardianti<sup>1</sup>, Jeniar Rahma<sup>2</sup>, Akram<sup>3</sup>, Nasir<sup>4</sup>, Nurwahida<sup>5</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>3</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>4</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>5</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar

### **ABSTRAK**

Quizizz merupakan salah satu platform yang memungkinkan siswa mengevaluasi pembelajaran mereka dengan cara yang interaktif ketika menjawab soal. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui analisis hasil belajar dalam penggunaan Quizizz pada pembelajaran Bahasa Inggris. Jenis penelitian ini kualitatif, dengan metode deskriptif. Populasi terdiri dari seluruh siswa kelas XI MIPA I SMAN 6 Maros, dengan 17 siswa sebagai sampel. Teknik pengumpulan data berupa wawancara. Hasil dan pembahasan diatas mengenai analisis hasil belajar dalam penggunaan Quizizz pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas XI Mipa I SMAN 6 Maros bahwa dalam penerapan Quizizz dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa yang memiliki hubungan pada hasil belajar siswa. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran menjadikan proses belajar yang menyenangkan. Kendala yang dialami yaitu kuota internet yang sering berubah-ubah. Dan berdasarkan data nilai yang dipaparkan maka terdapat peningkatan hasil belajar dalam penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Quizizz; Pembelajaran Bahasa Inggris

### **ABSTRACT**

Quizizz is a platform that allows students to evaluate their learning in an interactive way when answering questions. The purpose of this research is to determine the analysis of learning outcomes in using Quizizz in English learning. This type of research is qualitative, with descriptive methods. The population consisted of all students of class XI MIPA I SMAN 6 Maros, with 17 students as samples. The data collection technique is in the form of interviews. The results and discussion above regarding the analysis of learning outcomes in using Quizizz in English learning for class Using Quizizz in learning makes the learning process fun. The obstacle experienced is the internet quota which often changes. And based on the value data presented, there is an increase in learning outcomes in using Quizizz in learning English.

**Keywords:** Learning Outcomes; Quizizz; English learning

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah sebuah platform di mana semua keterampilan manusia dapat dikembangkan. Pendidikan merupakan fondasi untuk menciptakan generasi yang lebih baik dan cerdas serta sangat penting untuk menjamin masa depan seseorang. Sistem pendidikan nasional diatur dalam Undang-Undang Konstitusi Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja, terencana untuk menciptakan suasana belajar sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi spiritual serta kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan memiliki keterampilan yang berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Tujuan pendidikan adalah untuk mempengaruhi dan meningkatkan perilaku setiap orang ke arah yang positif. Pada hakikatnya interaksi yang dibangun antara guru dan siswa itulah yang menggerakkan proses pendidikan (Fitriyeni dan Kurniawati, 2022). Di era kemajuan teknologi yang terus berlangsung, peningkatan efektivitas dan kualitas pendidikan sebagian besar berkisar pada penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini membuka banyak kemungkinan terciptanya materi pembelajaran yang

dinamis dan interaktif yang dapat berubah untuk memenuhi tuntutan siswa. Tekanan global mengharuskan sektor pendidikan untuk terus menyesuaikan kemajuan teknologi dengan upaya meningkatkan standar pendidikan, khususnya memodifikasi cara penggunaan teknologi informasi dan komunikasi selama proses pembelajaran (Swasti, 2022).

Tujuan pendidikan adalah menghasilkan generasi manusia yang bermoral dan cerdas. Selain itu, pendidikan mendorong kemajuan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Ainia 2020, melalui pendidikan diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas dan inovasi serta menghasilkan generasi yang mampu membawa perubahan positif.

Ilmu pengetahuan telah menghasilkan perkembangan teknis baru yang menunjukkan periode yang terus berubah. Perubahan ini membawa teknologi memasuki era digital, dan di Indonesia, sejumlah industri, termasuk pendidikan, sudah mulai menerapkan teknologi dalam upaya meningkatkan produktivitas. Di era globalisasi, pendidikan mengalami pergeseran besar dan mendalam sebagai komponen penting kebudayaan dan pembangunan

manusia.

Pengalaman pendidikan siswa menjadi lebih menarik dan tidak membosankan dengan penggunaan teknologi di kelas. Variasi transmisi informasi tampak lebih modern karena penggunaan teknologi yang lebih baik (Swasti, 2022). Siswa sudah terbiasa memanfaatkan internet kemanapun mereka pergi di dunia digital masa kini. Pembelajaran siswa dapat dibuat lebih menarik dengan menggunakan media atau sumber belajar berbasis teknologi untuk menghasilkan pengalaman belajar yang orisinal (Rusdiana, 2021). Dengan demikian, daya cipta guru dalam menciptakan model pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa yang terlibat mempunyai peran besar dalam menentukan seberapa baik berlangsungnya proses pembelajaran di kelas (Nurhadianti dkk., 2023).

Pertukaran antara pendidik dan peserta didik yang menghasilkan modifikasi terhadap hasil belajar yang diperiksa dikenal dengan istilah hasil belajar. Baik faktor internal maupun eksternal dapat berdampak terhadap hasil belajar. Misalnya, faktor internal mungkin menimbulkan tantangan yang dihadapi siswa, sedangkan faktor eksternal mungkin melibatkan masalah

dengan lingkungan sekitar siswa.

Pemahaman terhadap materi pelajaran merupakan salah satu hasil belajar yang dihasilkan dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Hal ini disebabkan oleh faktor luar, antara lain pemanfaatan sumber belajar yang tidak tepat sehingga menyebabkan siswa terlepas dari proses pendidikan.

Memanfaatkan media pembelajaran di kelas sangatlah penting karena dapat melibatkan siswa dan membangkitkan minat mereka terhadap apa yang mereka pelajari guna memaksimalkan hasil belajar. Menurut Nurindah dan Kasman 2021, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, media pembelajaran sangatlah penting. Alat penyalur pesan atau informasi adalah media (Akram, dkk. 2022). Oleh karena itu, pendidik harus menggunakan media yang mutakhir untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang sebaik-baiknya.

Namun permasalahannya adalah belum adanya media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga membuat materi bahasa Inggris sulit untuk dipahami. Hal ini disebabkan

kurangnya kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Meskipun materi bahasa Inggris ini mencakup pemahaman dan kemampuan, siswa harus mampu memahami informasi ini untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka. Bahasa Inggris diajarkan di sekolah karena seperti diketahui merupakan bahasa internasional dan mencakup berbagai pengetahuan dan kemampuan yang dapat membantu penguasaan kosakata.

Teknologi berkembang dengan sangat cepat di abad ke-21 dan Industri 4.0. Abad ke-21 menyadarkan kita bahwa mempersiapkan sumber daya manusia berketerampilan tinggi untuk menghadapi kehidupan di abad ke-21 harus menjadi tujuan sistem pendidikan. Matematika, sains, teknologi, dan teknik semuanya berkembang sangat pesat. Banyak perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia akibat gerakan ini, yang juga mempengaruhi kualitas hidup. Media pembelajaran berbasis e-learning merupakan salah satu dari berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia. Pendidik di abad ke-21 diharapkan mampu memanfaatkan

teknologi untuk meningkatkan pembelajaran dan mengembangkan keterampilan, seperti komunikasi, kerja sama tim, berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan inovasi yang diperlukan di abad ke-21 melalui Industri 4.0.

Pendidik akan lebih mudah menyampaikan pembelajaran secara kreatif ketika menggunakan materi pembelajaran berbasis *e-learning*, karena hal ini memungkinkan terselesaikannya proses pembelajaran tanpa perlu adanya pertemuan tatap muka. *E-learning* mengacu pada pembelajaran jarak jauh yang mengintegrasikan internet dan teknologi. Siswa mempunyai waktu luang lebih banyak dan dapat belajar dimana saja dengan mengadopsi *e-learning*.

Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa aplikasi *Quizizz* untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dan langsung dalam proses pembelajaran.

Selain sebagai instrumen yang efektif untuk menyampaikan isi pelajaran, *Quizizz* adalah aplikasi

*game* edukasi serbaguna dan naratif yang juga dapat digunakan sebagai cara yang menarik dan menyenangkan untuk menilai pembelajaran siswa (Salsabila, dkk. 2020). Aplikasi kuis interaktif *Quizizz* dikembangkan di Santa Monica, California, Amerika Serikat. Semua siswa akan menganggap rangkaian jenis dan pilihan pertanyaan formatif aplikasi ini menarik dan menghibur, karena disajikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik (Huda 2022).

*Quizizz* adalah program pembelajaran berbasis permainan yang fleksibel dan kaya akan narasi. *Quizizz* berfungsi sebagai alat penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan selain sebagai sarana pengiriman materi pelajaran (Rahmawati, dkk. 2022). Menurut Citra dan Rosy 2020, *Quizizz* adalah aplikasi edukasi berbasis *game* yang memperkenalkan aktivitas multi-pemain ke dalam kelas, menghadirkan elemen pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Swasti (2022) tentang Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Aplikasi

*Quizizz*. Penelitiannya bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi Procedure text kelas XI TKJ 2 di SMK Negeri 1 Abang. Penelitian lain terkait pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran dilakukan oleh Salsabila (2020) berjudul "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran di tengah Pandemi Pada Peserta didik SMA" mengadopsi metode penelitian deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan integrasi keislaman pada pembelajaran daring melalui analisis studi kepustakaan. Hasilnya menyimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan media yang sangat efektif dalam proses pembelajaran, terutama di tengah situasi pandemi.

Peneliti bermaksud untuk mengkaji hasil pembelajaran penggunaan *Quizizz* untuk pemerolehan bahasa Inggris, berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, guna meningkatkan hasil belajar yang diharapkan dengan memahami temuan analisis kemanjuran media *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan

penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Informasi yang dikumpulkan untuk penelitian ini akan bersifat verbal. Menurut Abubakar (2021:7) penelitian kualitatif mengumpulkan data bukan dalam bentuk statistik melainkan dalam bentuk kata-kata dan kalimat. Permasalahan tersebut kemudian diselesaikan dengan membandingkan hasil analisis data dengan kenyataan. Temuan penelitian berasal dari pengumpulan data yang memadai dan mempertimbangkan keadaan yang ada. Peneliti melakukan wawancara dan mengkaji data penilaian yang tersedia untuk mengumpulkan data. Dampak aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa Kelas XI Mipa 1 SMAN 6 Maros menjadi landasan penelitian ini. Dengan sampel sebanyak 17 siswa kelas XI Mipa I SMAN 6 Maros, maka populasi penelitian ini adalah kelas tersebut.

Penelitian ini melibatkan 17 siswa sebagai sampel studi, serta seorang guru yang menjadi narasumber untuk wawancara. Melalui wawancara dengan guru, peneliti mendapatkan data nilai siswa Bahasa Inggris yang terkumpul dari penggunaan *Quizizz*. Hasil dari wawancara tersebut akan diolah oleh

peneliti untuk analisis data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

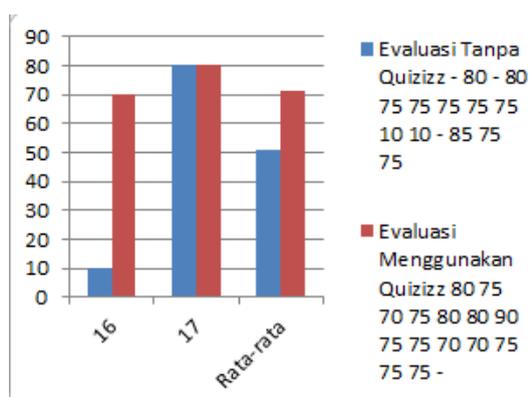
Salah satu alat yang memudahkan penyampaian materi kepada siswa sepanjang proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan proses atau metode pembelajaran. Bahasa Inggris, sebagai bahasa global, membutuhkan pemahaman kosakata yang kuat untuk memfasilitasi komunikasi antarindividu dari berbagai negara. Bahasa Inggris juga dianggap sebagai bahasa universal yang diterapkan dalam sejumlah sektor industri, seperti teknologi, bisnis, perjalanan, dan komunikasi Internasional.

Penggunaan *Quizizz* memberikan siswa pengalaman belajar yang memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Fenomena ini disebabkan oleh keberagaman elemen menarik yang dimiliki oleh *Quizizz*, yang merangsang minat siswa saat mereka berinteraksi dengan pertanyaan-pertanyaan. Penggunaan *Quizizz* mendorong proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan tingkat partisipasi siswa.

Walaupun begitu, ada tantangan yang dihadapi dalam menggunakan *Quizizz*, seperti masalah kuota internet yang sering tidak stabil, menyulitkan akses pada jaringan. Kondisi ini sering kali mengharuskan pencarian solusi alternatif seperti menggunakan wifi untuk mengaksesnya.

Adapun Kelebihan dari penggunaan *Quizizz* adalah sebagai berikut: (1) Dapat memeriksa jawaban yang dipilih oleh peserta; (2) Memberikan poin atas jawaban yang benar; dan (3) Memberikan poin bahkan untuk jawaban yang salah. Sedangkan, kekurangannya meliputi: (1) Siswa dapat dengan mudah membuka tab baru; dan (2) Sulit mengontrol siswa ketika mereka membuka tab baru.

Berdasarkan hasil data nilai siswa yang diperoleh antara lain sebagai berikut :



Peningkatan hasil belajar yang teramati dalam pembelajaran Bahasa

Inggris XI MIPA 1 di SMAN 5 Maros secara kuantitatif terlihat dari perbedaan nilai yang signifikan antara penggunaan dan tanpa penggunaan *Quizizz*.

Dari data yang diberikan, nilai terendah yang diperoleh siswa pada saat menggunakan *Quizizz* adalah 70, yang jauh lebih tinggi daripada nilai terendah 10 saat tidak menggunakan *Quizizz*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* telah membantu meningkatkan nilai terendah siswa, menciptakan tingkat pengetahuan minimum yang lebih tinggi dari sebelumnya.

Selain itu, perbedaan rata-rata nilai juga mencerminkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Rata-rata nilai saat menggunakan *Quizizz* adalah 71, sementara tanpa *Quizizz* hanya 51. Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Inggris telah secara konsisten meningkatkan pencapaian siswa dalam uji evaluasi mereka.

Dalam konteks ini, peningkatan yang teramati menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan menerapkan *Quizizz* telah berhasil membantu siswa dalam memahami

materi dan meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas mengenai analisis hasil belajar dalam penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas XI Mipa I SMAN 6 Maros bahwa dalam penerapan *Quizizz* dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa yang memiliki hubungan pada hasil belajar siswa. Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran menjadikan proses belajar yang menyenangkan. Kendala yang dialami yaitu kuota internet yang sering berubah-ubah. Dan berdasarkan data nilai yang dipaparkan maka terdapat peningkatan hasil belajar dalam penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta. Suka-Press Uin Sunan Kalijaga, 2021.
- Ainia, Dela Khoirul. *Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter*. Jurnal Filsafat Indonesia. Vol.3, No. 3. (2020): 95.
- Akram, Nurindah & Nasir.. *Pelatihan pengembangan Bahan Ajar Multimedia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di desa Anrihua Kab. Bulukumba*. Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia. Vol. 2 No.1. (2022): 224. <https://doi.org/10.54082/jamsi.210>.
- Citra, Cahyani Amildah dan Rosy, Brillian. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Volume 8, Nomor 2. (2020): 262. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.
- Fitriyeni dan Kurniawati, Wahyu. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar. Volume 11 Nomor 3. (2022): 915. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8947>.
- Huda, Hisbulloh. *Pembelajaran Melalui Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Belajar Di Kelas VIII B Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA MTSN 4 Jombang Tahun 2021*. Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia. Vol. 2. (2022): 335.

- <https://doi.org/10.32670/ht.v2iSpecial%20Issue%202.1296>.
- Nurhadiani, dkk. *Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram*. Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran. Vol. 3 No. 2. (2023): 393.  
<http://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea>.
- Nurindah & Kasman. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 10. No. 1. (2021): 2..  
<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1311>.
- Rahmawati, Dhian Nuri, dkk. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. Jurnal Pendidikan MI/SD. Vol. 2 No. 1. (2022): 58.  
<https://doi.org/10.35878/guru/v2.i1.335>.
- Rusdiana. *Penggunaan Media Quizizz dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar PAI Pada Siswa Kelas VI SDN 4 Ampah*. Jurnal Palangka Raya International and National Conference On Islamic Studies. Volume 1, Nomor 1. (2021): 570.  
<https://docplayer.info/236855912-Penggunaan-media-quizizz-dalam-upaya-peningkatan-hasil-belajar-pai-pada-siswa-kelas-vi-sdn-4-ampah.html>.
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. Volume 4 Nomor 2. (2020): 165.  
<https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>.
- Swasti, Ni Made. *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz*. Jurnal Inovasi. Vol 8 No 9. (2020): 88-89.  
<https://jurnalinovasi.org/>.