

**PEMANFAATAN QUIZIZZ DALAM DIGITAL GAME BASED LEARNING PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS 5 SD NEGERI CIPONDOH 2
KOTA TANGERANG**

Nanda Citra Kumarani¹, Dayu Retno Puspita², Asih Rosnaningsih³

¹²³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang

Alamat e-mail:¹kumaranicitraa@gmail.com,²dayuretnopuspita@gmail.com,
³asihrosna@gmail.com

ABSTRACT

The Use of Quizizz in Digital Game-Based Learning in English Lessons for Grade 5 Students at SDN Cipondoh 2 in Tangerang City. This study describes the use of the Quizizz application for Digital Game-Based Learning in fifth-grade English classes at SDN Cipondoh 2, Tangerang City. The research background highlights a problem of low student interest and enthusiasm in learning English due to the use of conventional teaching methods. This study uses a descriptive qualitative approach with the researcher as the key instrument and was conducted at SDN Cipondoh 2, Tangerang City. Data was collected through triangulation techniques, including interviews, observations, and documentation, focusing on extracting meaning from objective conditions in the field. The subject of this study was the fifth-grade English teacher. The results show that using Quizizz as a Digital Game-Based Learning tool successfully created a more interactive, engaging, and enjoyable learning atmosphere. The advantage of Quizizz is that it functions not only as an evaluation tool but also as an interactive learning medium. Its ease of access and features allow students to focus on the material. The study also identified a weakness: for students who were slow to understand or master the educational game, the teacher adjusted the method by presenting simplified, easy-to-understand material relevant to daily life and using concrete examples.

Keywords: English Language, Digital Game Based Learning, Elementary School, Interactive Learning, Quizizz

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam *Digital Game Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 5 di SD Negeri Cipondoh 2 Kota Tangerang. Latar belakang penelitian menunjukkan adanya permasalahan terkait rendahnya minat dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris akibat penggunaan metode pengajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan peneliti sebagai instrumen kunci, penelitian ini berlokasi di SDN Cipondoh 2 Kota Tangerang. Data dikumpulkan melalui teknik triangulasi, yaitu wawancara,

observasi, dan dokumentasi, yang berfokus pada penggalian makna dari kondisi objektif di lapangan. Subjek dalam penelitian ini Guru Bahasa Inggris Kelas 5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemanfaatan *Quizizz* sebagai media *Digital Game Based Learning* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Keunggulan *Quizizz* sebagai media *Digital Game Based Learning*, *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif. Kemudahan akses dan fitur-fiturnya memungkinkan peserta didik fokus pada materi. Kelemahan *Quizizz* sebagai media *Digital Game Based Learning*. Terkait peserta didik yang lambat dalam memahami atau menguasai game edukasi, guru melakukan penyesuaian metode dengan menyajikan materi yang disederhanakan, mudah dipahami, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta menggunakan contoh konkret.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, *Digital Game Based Learning*, *Quizizz*, Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Digital Game Based Learning (DGBL) muncul sebagai salah satu inovasi teknologi informasi yang relevan di era digital saat ini. Dengan metode ini, permainan digital tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai jendela pembelajaran, karena setiap program game dirancang khusus untuk mendukung proses belajar peserta didik. Dengan menghadirkan materi melalui game interaktif, pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa untuk menyerap dan mengingat informasi yang disampaikan guru.

Digital Game Based Learning atau pembelajaran berbasis game digital adalah pendekatan modern yang mengintegrasikan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran. Menurut Wijaya dan Andriyano (2020), setiap game digital bisa berfungsi sebagai media pembelajaran asalkan mengandung unsur kognitif yang relevan. Metode ini menggabungkan keseimbangan antara konten edukatif dan keseruan game, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dapat mengeksplorasi berbagai aspek pembelajaran dalam konteks

permainan yang telah dirancang oleh guru, sehingga proses belajar menjadi lebih imersif dan bermakna.

Sebagai aplikasi edukatif berbasis permainan, Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang naratif dan fleksibel. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai media evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Dengan fitur pembuatan kuis atau pertanyaan berbasis game, Quizizz membuat proses belajar lebih menarik sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik. Kehadiran Quizizz diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Salsabila et al. (2020), pemanfaatan Quizizz mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Wihartanti et al. (2019) menambahkan bahwa Quizizz membantu guru mengevaluasi pembelajaran tanpa terikat lokasi, dengan tampilan yang menyenangkan dan pengaturan waktu yang mendorong fokus peserta

didik. Ervianti (2024) menyoroti bahwa pemanfaatan platform digital seperti Quizizz mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga berperan dalam meningkatkan literasi digital siswa, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan dunia kerja yang kian bergantung pada teknologi.

Penelitian ini menitikberatkan pada pemanfaatan Quizizz di SDN Cipondoh 2, Kota Tangerang. Observasi awal mengungkapkan bahwa minat dan antusiasme siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris masih rendah akibat metode pengajaran konvensional. Pemanfaatan *Quizizz* sebagai media *Digital Game Based Learning (DGBL)* diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa melalui pengalaman pembelajaran yang lebih seru dan menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana *Quizizz* diimplementasikan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

B. Metode Penelitian

Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif digunakan untuk menggali kondisi nyata di lapangan, di mana peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Lokasi studi berada di SDN Cipondoh 2, Kota Tangerang. Data dikumpulkan melalui teknik triangulasi, yaitu kombinasi wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, guna memastikan informasi yang diperoleh akurat dan mendalam. Wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas 5 menjadi sumber data primer, sementara dokumen pendukung berperan sebagai data sekunder. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, sehingga temuan dapat dipahami secara menyeluruh dan kontekstual.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Pemanfaatan Quizizz sebagai media Digital Game Based Learning (DGBL) terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, seru, dan menyenangkan bagi siswa kelas 5 di SDN Cipondoh 2, Kota Tangerang. Guru mampu menerapkan berbagai strategi

pembelajaran, termasuk integrasi teknologi, untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain efektif sebagai alat evaluasi, Quizizz juga berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka secara signifikan.

1. Tampilan Soal pada Aplikasi Quizizz

Salah satu jenis soal yang digunakan pada aplikasi Quizizz ini adalah soal pilihan ganda, dan di sertakan beberapa gambar untuk menarik perhatian peserta didik.



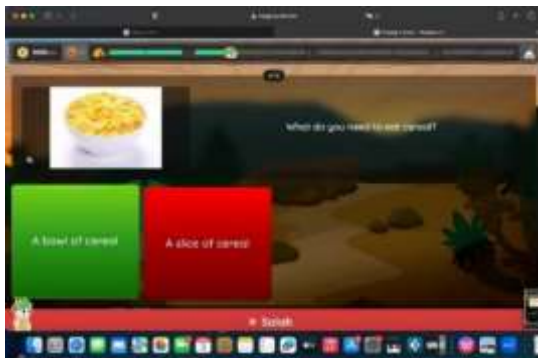
Gambar 1 Suasana pembelajaran interaktif dengan Quizizz



Gambar 2 Suasana pembelajaran interaktif dengan Quizizz



Gambar 3 Suasana pembelajaran interaktif dengan Quizizz



Gambar 4 Suasana pembelajaran interaktif dengan Quizizz

Gambar di atas merupakan contoh tampilan soal pada aplikasi Quizizz yang di buat oleh guru, contoh soal tersebut berjenis pilihan ganda, dan di sertakan gambar agar menarik perhatian peserta didik.

Jawaban benar atau salah langsung muncul ketika peserta didik menjawab soal. Hal ini dapat memudahkan peserta didik untuk mengetahui berapa skor yang didapat.

2. Tampilan Evaluasi yang Memudahkan Guru Mengajar pada Aplikasi Quizizz

Salah satu keunggulan utama Quizizz bagi guru adalah fitur evaluasinya yang komprehensif dan mudah diakses. Fitur ini memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara real-time dan mendapatkan laporan analisis yang mendalam.



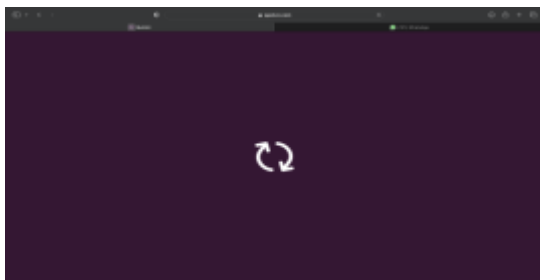
Gambar 5 Skor Hasil Quizizz

Pada gambar di atas menunjukkan skor yang ditampilkan langsung setelah pengerjaan kuis di Quizizz. Hal ini dapat memudahkan guru untuk mengevaluasi dan

mengetahui kemampuan peserta didik.

3. Koneksi Jaringan Internet yang Terputus

Meskipun demikian, dalam implementasi pembelajaran berbasis *digital* ini, tantangan terkait infrastruktur tidak jarang ditemui. Salah satu kendala utama yang dapat menghambat kelancaran proses belajar mengajar adalah masalah konektivitas internet.



Gambar 6 Hambatan koneksi Internet pada saat pembelajaran berlangsung



Gambar 7 Hambatan koneksi Internet pada saat pembelajaran berlangsung

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa terdapat

gangguan jaringan internet pada saat pengerjaan *Quizizz*. Hal ini dapat menghambat peserta didik untuk mengerjakan soal di *Quizizz*.

Pembahasan

Menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis Digital Game Based Learning (DGBL) ternyata bisa bikin siswa jadi lebih semangat dan aktif mengikuti pelajaran Bahasa Inggris, padahal sebelumnya mereka cenderung kurang tertarik karena metode pengajaran yang konvensional. Temuan ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menegaskan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat mengubah pembelajaran dari model pasif menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan menarik bagi siswa (Hidayat & Setiawan, 2022; Utami & Pratama, 2023). *Quizizz*, dengan elemen gamifikasinya, berhasil menciptakan suasana kompetitif yang sehat, di mana siswa termotivasi untuk menjawab soal dengan benar dan cepat. Hal ini memperkuat teori bahwa permainan dalam pendidikan tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga alat pedagogis yang efektif untuk

memfasilitasi pemahaman konsep dan retensi informasi.

Selain itu, efektivitas *Quizizz* sebagai alat evaluasi juga menjadi temuan kunci. Sistem evaluasi yang instan dan otomatis pada aplikasi ini memudahkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara real-time, seperti yang terlihat pada Gambar 2. Kemampuan ini memberikan umpan balik segera, yang penting untuk proses pembelajaran, dan memungkinkan guru untuk mengidentifikasi area yang membutuhkan perhatian lebih (Susanto, 2021). Hal ini menunjukkan adanya kemajuan penelitian dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional yang membutuhkan waktu lama.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi kendala signifikan, yaitu masalah koneksi jaringan internet yang tidak stabil, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 3. Meskipun *Quizizz* menawarkan solusi modern, keberhasilannya sangat bergantung pada infrastruktur teknologi yang memadai. Tantangan ini menjadi refleksi kritis terhadap kesiapan sekolah dalam mengadopsi

pembelajaran digital secara penuh. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu mengembangkan strategi adaptif, seperti menyiapkan materi cadangan atau mengunduh kuis dalam mode *offline* jika memungkinkan. Selain itu, guru juga harus lebih fleksibel dalam mengadaptasi metode pengajaran untuk siswa yang memiliki kecepatan belajar berbeda, seperti yang disoroti dalam penelitian ini, dengan memberikan materi yang lebih sederhana dan relevan.

Secara keseluruhan, pemanfaatan *Quizizz* dalam konteks ini tidak hanya menjawab rumusan masalah terkait peningkatan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan wawasan tentang tantangan implementasi teknologi di lingkungan sekolah dasar di Indonesia. Temuan ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dan pihak sekolah untuk merencanakan integrasi teknologi yang lebih terstruktur dan berkelanjutan, dengan mempertimbangkan aspek infrastruktur dan kesiapan pedagogis.

E. Kesimpulan

Penggunaan *Quizizz* sebagai media Digital Game Based Learning

(DGBL) ternyata membuat belajar Bahasa Inggris di kelas 5 SD Negeri Cipondoh 2, Kota Tangerang jadi lebih seru dan menyenangkan. Selain bisa dipakai untuk mengecek pemahaman, aplikasi ini juga bikin siswa lebih semangat dan aktif ikut dalam pembelajaran..

Keberhasilan penggunaan Quizizz sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil. Penelitian ini juga menekankan pentingnya fleksibilitas guru dalam menyesuaikan metode pengajaran agar bisa mengakomodasi perbedaan kecepatan belajar siswa.

Secara keseluruhan, pemanfaatan Quizizz tidak hanya membantu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memberi wawasan penting tentang tantangan penerapan teknologi di sekolah dasar. Temuan ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru dan pihak sekolah untuk merencanakan integrasi teknologi yang lebih terstruktur dan berkelanjutan, dengan mempertimbangkan kesiapan infrastruktur dan kesiapan pedagogis

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan *quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92-102.
- Adriyani, F. N., Anggraeni, A., Prasetiani, D., & Siregar, S. S. (2022). Efektivitas Penggunaan Digital Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Mandarin Kelas X SMKN 2 Semarang. *Longda Xiaokan: Journal Of Mandarin Learning And Teaching*, 5(2).
- Al Azmi, F., Adzimah, H., Aminullah, M. A., & Taufiqurrochman, R. (2023). Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 2(1), 50-66.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran

- game matematika berbasis HOTS dengan metode *digital game based learning (DGBL)* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896.
- Astindari, T., & Hasanah, N. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA GAME BASED LEARNING (Dalam Meningkatkan Konsentrasi Siswa Dalam Belajar Matematika Pada Matei Ekspen Di Mts Fathus Salafi Putri Mangaran Situbondo). *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 209-220.
- Damanik, I. J., Sipayung, R. W., Purba, A., Purba, B., Purba, R., Silalahi, M., ... & Sibuea, B. (2023). MENINGKATKAN KETRAMPILAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE TRADISIONAL GAMIFICATION DAN MELESTARIKAN BUDAYA DI SMA NEGERI 2 PANGURURAN. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 11277-11281.
- Haniyah, N. F. W., Nafisatul, N., Imron, S. F. R., Alfirdhaws, F., Mua'mmar, A. M., Herawati, A., & Nahdli, M. A. (2025). Pemanfaatan Quiziz sebagai Inovasi Media Pembelajaran dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter. *Nusantara Community Empowerment Review*, 3(2), 337-342.
- Hidayat, S., & Setiawan, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 45-56.
- Humairoh, (2020). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Skripsi. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media canva dan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android

- berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203-213.
- Masfufah, E., Sari, E., Munafi'ah, A., & Kusmawati, H. (2023). Strategi pengelolaan kelas dalam meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang efektif dan efisien. *Journal of Student Research*, 1(1), 215-230.
- Maulana Murti, (2024). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluate Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nabilla Antrisna, (2021), Pengembangan Media Digital Game Based Learning Antara Pada Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Untuk Siswa Kelas X SMA. (Skripsi Universitas Brawijaya: Malang
- Octavianna, Y., Nainggolan, C. F., Tampubolon, E. D., Silaban, F., & Simbolon, T. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk peningkatan kreativitas dan keterampilan digital siswa di SMKS Dharma Karya Beringin, Deli Serdang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3), 2966-2975.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313-321.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- Putri, E. S., & Syafi'i, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(1), 20-25.
- Santika, Y. (2023). IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI

- ERA DIGITAL. *Galaxy Eyes*, 1(1), 11-20.
- Siti Maesaroh, (2022). Pengembangan Media Interaktif *Quizizz* Berbasis Blended Learning Pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung. Skripsi. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Sudarso, Y., Ghungnga, N. R., Neonisa, E. Y., Boymau, Y., & Pa, H. D. B. (2025). Peran Evaluasi dalam Meningkatkan Standar Pendidikan di Era Digital. Sabar: *Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik*, 2(3), 63-78.
- Susanto, E. (2021). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Edukasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 123-135.
- Utami, D. P., & Pratama, R. A. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Digital Game Based Learning. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1), 87-99.
- Wardany, O. F., & Ulfa, D. A. (2022). Efektivitas game quizziz dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi jam pada siswa tunarungu. *Jurnal Ortopedagogia*, 8(1), 19-26.