

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ASKING AND GIVING INTENTION DI KELAS IX SMPN 15 SURAKARTA

Samuel Adita Kristiyono¹, Arif Sutikno², Yudhistiro Pandu Widhoyoko³

^{1,2,3}PTI FKIP Universitas Slamet Riyadi

ditosamuel011@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness and feasibility of using the gamification-based interactive quiz application, Quizizz, to improve student learning outcomes regarding the topic of "Asking and Giving Intention" in the 9th-grade English class at SMPN 15 Surakarta. Conventional teaching methods, which tend to be teacher-centered and monotonous, often result in low student motivation and poor learning outcomes. Through action research and a descriptive-qualitative evaluation using questionnaires, the feasibility of Quizizz was assessed by subject matter experts, media experts, educators, and students. The results indicate that the Quizizz application was rated as "Highly Feasible," with average validation scores of 90% from subject matter experts, 89.52% from media experts, and 88.89% from educators. Implementation among students yielded a 100% positive response and satisfaction rate. Furthermore, the use of this medium successfully raised the average cognitive learning outcome from 62 in the pre-test to 85 in the post-test and boosted the class mastery rate from 26.6% to 90%. In conclusion, integrating the Quizizz platform effectively reduces learning anxiety, fosters an interactive atmosphere, and significantly boosts students' academic achievement.

Keywords: Quizizz, Gamification, Learning Outcomes, Asking and Giving Intention, English, Mobile Learning Media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas serta kelayakan penggunaan aplikasi kuis interaktif berbasis gamifikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *Asking and Giving Intention* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IX SMPN 15 Surakarta. Fenomena pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan monoton memicu rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa. Melalui penelitian tindakan dan evaluasi kualitatif-deskriptif berbasis instrumen angket, media Quizizz diuji tingkat kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, pendidik, serta siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memperoleh penilaian "Sangat Layak" dengan skor rata-rata validasi ahli materi sebesar 90%, ahli media 89,52%, dan pendidik 88,89%. Implementasi pada siswa menghasilkan tingkat kepuasan dan respons positif hingga 100%. Selain itu, penerapan media ini berhasil meningkatkan rata-rata hasil belajar kognitif siswa dari 62 pada *pre-test* menjadi 85 pada *post-test*, serta mendongkrak ketuntasan klasikal dari 26,6% menjadi 90%. Kesimpulannya, integrasi platform Quizizz efektif mereduksi kecemasan belajar, menciptakan

suasana interaktif, dan mendorong pencapaian akademik siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Quizizz, Gamifikasi, Hasil Belajar, *Asking and Giving Intention*, Bahasa Inggris, Media Pembelajaran *Mobile*.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia merupakan salah satu upaya strategis untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era globalisasi. Sejalan dengan Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka, tujuan utama pembelajaran Bahasa Inggris berfokus pada penguasaan kompetensi komunikatif aktif yang mencakup empat keterampilan dasar: mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Salah satu materi pokok yang krusial pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas IX adalah ekspresi *Asking and Giving Intention* (menanyakan dan mengungkapkan niat atau rencana). Namun, berdasarkan observasi di SMPN 15 Surakarta, pembelajaran materi ini sering menghadapi kendala. Metode pengajaran yang masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan mengandalkan buku teks atau Lembar Kerja Siswa (LKS) secara monoton

menyebabkan siswa merasa jenuh. Siswa kesulitan membedakan pola struktur kalimat seperti *be going to* dan *will*, serta memiliki hambatan psikologis berupa rasa takut bersalah dan malu saat berkomunikasi.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif. Salah satu platform digital yang menawarkan solusi kontekstual adalah **Quizizz**. Aplikasi berbasis gamifikasi (*game-based learning*) ini menyajikan elemen permainan seperti papan peringkat (*leaderboard*), kustomisasi karakter (*skin/avatar*), sistem poin, umpan balik instan, serta efek musik yang dinamis. Penelitian ini dilaksanakan untuk menguji efektivitas dan kelayakan pengintegrasian aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *Asking and Giving Intention* di kelas IX SMPN 15 Surakarta.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengombinasikan pendekatan kualitatif deskriptif dan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian dilaksanakan di SMPN 15 Surakarta dengan subjek penelitian terdiri dari 3 orang ahli materi (guru Bahasa Inggris), 3 orang ahli media (guru TIK dan dosen), 3 orang pendidik, serta siswa kelas IX.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kuesioner (angket) ber-skala Likert (skala 1-4/5), pengujian fungsionalitas *Black Box Testing*, dan tes hasil belajar (*pre-test* & *post-test*). Data persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kevalidan (P)} = \left(\frac{\sum x}{\sum x_i} \right) \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

N o.	Aspek Penilaian	$\sum x$	N	Persentase	kriteria
1	Pembelajaran	20	20	100%	Sangat Layak
2	Isi Materi	28	30	93,33 %	Sangat Layak
Total		48	50	96%	Sangat Layak

Tabel 1 Hasil data pengujian oleh Ahli

N o	Indikator / Variabel	Sebelum (Pre-test)	Sesudah (Post-test)	Keterangan
1	Rata-rata Nilai (Mean)	62	85	Terdapat peningkatan sebesar 22.8 poin.
2	Nilai Tertinggi	75	95	Nilai maksimal tercapai setelah treatment.
3	Nilai Terendah	40	65	Tidak ada nilai di bawah standar (E).
4	Jumlah Siswa yang Tuntas (KKM ≥ 75)	8 Siswa	19 Siswa	Terdapat penambahan 16 siswa yang tuntas.
5	Persentase Ketuntasan Klasikal	26.6 %	90%	Klasikal dinyatakan tuntas (>85%).

Materi

Tabel 2 Perbandingan statistik

Selama proses implementasi, beberapa kendala teknis dapat teratasi dengan baik. Kendala sinyal

internet diantisipasi menggunakan *Homework Mode* (pengerjaan asinkronus). Sedangkan kendala kecenderungan siswa terburu-buru akibat batas waktu (*timer*) diselesaikan dengan merasionalisasi durasi waktu per soal. Umpan balik instan Quizizz terbukti efektif mereduksi kecemasan dan ketakutan siswa saat menyusun pola kalimat *asking & giving intention*.

D. Kesimpulan

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *Asking and Giving Intention* di kelas IX SMPN 15 Surakarta terbukti Sangat Layak dan Efektif. Media ini berhasil meningkatkan rata-rata nilai kognitif siswa dari 62 menjadi 85, serta mendongkrak ketuntasan klasikal dari 26,6% menjadi 90%.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku Teks (Books)

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Krashen, Stephen D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon Press.
- Luoma, Sari. (2004). *Assessing Speaking*. Cambridge: Cambridge University Press.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Artikel in Press :

- Febriani, A., & Kurniawan, H. (in press). Game-based assessment using Quizizz in EFL classrooms: Impact on learning anxiety and grammar retention. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 15(2).
- Pratama, M. R., & Wibowo, S. (in press). The effectiveness of gamified mobile learning in secondary English language education: A meta-analysis. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*.

Jurnal :

- Agustina. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas X SMA Negeri 78 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 7(2), 45–56.
- Damayanti, N., & Dewi, R. M. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 33–41.
- Irwan. (2019). Efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 89–97.
- Muna. (2020). Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar

- siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 12–20.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Rahmawati, R., & Sutopo, S. (2021). Efektivitas aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 78–88.
- Riastuti, D., & Febrianti, Y. (2021). Analisis kelayakan media pembelajaran menggunakan skala Likert. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(3), 145–152.