

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Perspektif Guru dan Peserta didik: Sebuah Kajian Pustaka

The Using of Quizizz Applications in Learning English in the Perspective of Teachers and Students: A Literature Review

Jasmansyah

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Syamsul ‘Ulum Gunungpuyuh
Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia
js@staisyamsululum.ac.id

Abstrak

Aplikasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran, memberikan ruang bagi guru untuk lebih aktif dan adaptif memanfaatkannya. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz memainkan peran penting dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris, sehingga harus diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Inggris. Tujuan penelitian adalah untuk mengkaji penelitian-penelitian yang berkaitan dengan dengan efektivitas dan peran Quizizz dalam kegiatan pembelajaran dalam perspektif guru dan peserta didik. Penelitian ini adalah sebuah tinjauan pustaka terkait penggunaan quizizz dalam kegiatan pembelajaran dalam rentang waktu tahun 2018 hingga 2021. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa: (1) Quizizz efektif dan memainkan peran penting dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris, meningkatkan motivasi dan berpengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris, dan (2) Quizizz berdampak positif dalam membangun kemandirian belajar peserta didik, lebih menyenangkan dan lebih interaktif; (3) Dalam perspektif guru dan peserta didik, penggunaan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran dinilai sangat positif.

Keywords: Aplikasi Online, Bahasa Inggris, Kegiatan Belajar Mengajar & Quizizz

Abstract

The applications in teaching English provide space for teachers to be more active and adaptive in using them. One application that is widely used by teachers in the process of evaluation is Quizizz. Quizizz plays an important role in teaching and learning English, so it must be integrated into learning activities, especially learning English. The aim of this research is to examine studies related to the effectiveness and role of Quizizz in learning activities from the perspective of teachers and students. This research is a literature review related to the use of Quizizz in learning activities in the period of 2018 to 2021. The results of this research explain that: (1) Quizizz was effective and plays an important role in learning and

teaching English, increasing motivation and has a positive effect on learning English, and (2) Quizizz had positive impact on building students' learning independence, it is more fun and more enjoyable and interactive; (3) In the perspective of teachers and students, the use of Quizizz in learning activities was categorized highly positive.

Keywords: Online Apps, English, Teaching and Learning & Quizizz

I. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, dengan perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat menyebabkan pola pembelajaran ikut berubah. Pembelajaran konvensional sebagian besar telah digantikan dengan pendekatan pembelajaran berbasis digital berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Tidak dapat disangkal bahwa TIK telah memainkan peran penting dalam kegiatan belajar mengajar, termasuk pembelajaran Bahasa Inggris. Karena TIK yang terintegrasi ke dalam kegiatan belajar mengajar berkontribusi sangat signifikan bagi peserta didik (Chang & Lehman, 2002). Ini adalah fakta bahwa jika guru tidak *update* dengan perkembangan TIK, mereka tidak akan dapat menarik perhatian peserta didik dan memberikan pembelajaran yang efektif.

Dengan kata lain, kita hidup di era TIK, sehingga sudah menjadi kewajiban bagi guru untuk mengikuti perkembangan TIK. Komputer dan telepon seluler sebagai salah satu alat teknologi yang telah lama digunakan dalam pembelajaran, perannya harus dioptimalkan. Sayangnya, di beberapa institusi pendidikan, pembelajaran bahasa Inggris masih diajarkan dengan menggunakan metode atau bahan tradisional. Beatty (2013) menyatakan bahwa kegiatan dalam CALL (*Computer-Assisted Language Learning*) mendorong pembelajar menjadi lebih aktif dan interaktif.

Dalam beberapa tahun terakhir, semakin banyak guru yang memanfaatkan Web-Apps dalam pembelajaran dengan berbagai alasan. Pemanfaatan aplikasi ini sangat membantu guna meningkatkan motivasi dan interaksi peserta didik dengan teman sekelas, umpan balik

instan, dan cukup menghemat waktu. Berbagai penelitian telah mengungkapkan bahwa penggunaan TIK memiliki dampak yang menguntungkan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa (mendengarkan, membaca, berbicara, menulis) (Tsai & Tsai, 2003) dan berakhir pada peningkatan motivasi (Chang & Lehman, 2002), mengembangkan konsep diri (Stepp-Greany, 2002), dan kepercayaan diri (Chu, 2004). Selain ini, aplikasi Web juga menyediakan materi otentik, sehingga pelajar dapat mengakses sumber belajar dari berbagai sumber. Hal tersebut sangat membantu peserta didik memperluas wawasan mereka.

Selain argumentasi diatas, keberadaan peserta didik yang memiliki tingkat kecerdasan yang variatif sehingga diperlukan perlakuan khusus untuk memenuhi kebutuhan mereka (Lestari, 2020). Sehingga, mengintegrasikan aplikasi ini ke dalam kelas akan sangat membantu mereka dalam belajar mengajar. Terdapat banyak aplikasi yang bisa digunakan di kelas dalam kegiatan

pembelajaran bahasa Inggris, seperti apps untuk mengembangkan kosakata (Vocabularies), kuis tata bahasa, permainan, kamus, dan sebagainya, yang dapat diakses dengan mudah. Proses pembelajaran bahasa bisa menjadi lebih kaya, lebih menyenangkan dan lebih bermanfaat dengan mengintegrasikannya aplikasi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar.

Quizizz adalah salah satu dari aplikasi Web e-learning ini. Quizizz adalah permainan/ games yang kompetitif. Aplikasi ini telah banyak digunakan oleh guru di seluruh dunia dalam kegiatan pembelajaran, seperti membuat kuis online yang marak saat ini (Basuki & Hidayati, 2019). Dengan menggunakan quizizz, peserta didik dapat memberikan jawaban atas pertanyaan yang disiapkan oleh guru, dapat melacak kemajuan dalam aktivitas belajarnya, dan mereka dapat mengikuti kuis online berulang kali (Rahayu & Purnawarman, 2019) yang berdampak terhadap aktifitas peserta didik dalam belajar

secara aktif dan interaktif (Zhao, 2019). Quizizz adalah aplikasi yang sangat berguna dan menghibur untuk mengelola pembelajaran secara mandiri (Jasmansyah, 2019). Dalam pembelajaran mandiri, peserta didik dapat menilai kemajuan mereka dan menentukan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka (Blanche & Merino, 1989; McMillan & Hearn, 2008).

Dalam beberapa tahun terakhir, peneliti menemukan bahwa Quizizz adalah salah satu alat digital yang banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa, termasuk pembelajaran bahasa Inggris. Ketika para pendidik mengintegrasikan aplikasi ini ke dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan peserta didik menjadi lebih aktif dan interaktif. Quizizz adalah platform kuis online di mana peserta didik bersaing satu sama lain untuk mendapatkan poin tertinggi. Guru menyiapkan kuis sendiri atau memilih kuis dari *library* termasuk kuis lain yang dibuat oleh pendidik lain dari berbagai negara. Hal ini sangat membantu dalam mengurangi beban kerja guru dan berbagi

tanggung jawab di antara sesama guru. Setelah membuat kuis, guru membagikan kode kepada peserta didik. Kemudian guru memulai kuis, dan peserta didik dapat menyelesaikannya kapan saja mereka mau. Adapun jenis pertanyaan yang tersedia di Quizizz adalah pilihan ganda, isian, dan terbuka.

Tujuan dari penulisan artikel adalah untuk: (a) mengeksplorasi apa yang telah dilakukan para pendidik saat ini tentang efektivitas pemanfaatan penerapan Quizizz dalam pembelajaran bahasa, baik sebagai bahasa kedua (*second language*) maupun bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*Foreign Language*); (b) Mendeskripsikan penggunaan Quizizz dalam perspektif peserta didik dan guru; (c) mengetahui persepsi peserta didik dan guru tentang Quizizz dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris; (d) mengetahui efektivitas Quizizz dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah sebuah tinjauan pustaka terkait penggunaan quizizz dalam

kegiatan pembelajaran dalam rentang waktu tahun 2018 hingga 2021. Setelah peneliti mencari kata kunci “Quizizz” di Google Scholar, dihasilkan 20 sumber terkait penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa yang

dipilih secara acak dan memiliki relevansi dengan masalah yang diteliti. Berikut ini disajikan artikel terkait pemanfaatan Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa:

Tabel 1 Sumber terkait penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa

No	Penulis	Judul	Tahun/Sumber
01	Dinda Firly Amalia	Quizizz Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspectives.	2020
02	Hanif Akhtar Nida Hasanati Istiqomah	Game-Based Learning Teacher's Attitude and Intention to Use Quizizz in the Learning Process	2019
03	Yudi Basuki1, Yeni Nurmala Hidayah	Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives	2019
04	Suo Yan me Suo Yan Ju Zalika Adam	Implementing Quizizz as game-based learning in the Arabic classroom	2020
05	Muhammad Dafi tPitoyo	Gamification based assessment: A test anxiety reduction through game elements in Quizizz platform	2019
06	Nunung Supriadi ,Destyanisa Tazkiyah, Zuyinatul Isro	Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Online (Daring) di Masa Pandemi Covid 19	2021

No	Penulis	Judul	Tahun/Sumber
07	Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah Zuyinatul Isro	Implementasi E-Learning Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Mandarin di Purwokerto	2020
08	Madaline Niek Yai Wen, Dr Azlina Abdul Aziz	Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Classroom	2021
09	Samet Ball	Using Quizizz.com to Enhance Pre- Intermediate Students' Vocabulary Knowledge	2018
10	Nurul Aulia Jannah Supiani Iwan Perdana	The EFL Students' Perceptions of using Quizizz in Doing Online English Test at High School	2020
11	Intan Sinta Dewi Rahayu Pupung Purnawarman	The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment.	2019
12	N. Razali N.A Nasir M.E Ismail N.M Sari K.M Salleh	Gamification Elements in Quizizz Applications: Evaluating the Impact on Intrinsic and Extrinsic Student's Motivation	2020
13	Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, Bayu	Smartphone-based application "quizizz" as a learning media.	2019

No	Penulis	Judul	Tahun/Sumber
	Aji Pangestu		
14	Cheng Kin Meng Junita Shariza Binti Mohd Nasir Tan Ming MingKoo Ah Choo	A Gamified Classroom with Technical and Vocational Education and Training (TVET) Students using Quizizz.	2019
15	<i>Cakra Aminuddin</i>	Pemanfaatan Fitur Lesson Quizizz sebagai Alternatif Media Pembelajaran Interaktif	2020
16	Wiwin Handoko Eva Mizkat Auliana Nasution Hambali Juna Eska	Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools.	2021
17	K.S. Dewi I.P.N.W. Myartawan N.K.T.A. Swari N. Sugihartini	Quizizz Effect on Students' Grammar Mastery in Higher EFL Classroom Based Mobile Assisted Language Learning (MALL).	2021
18	Claudio Heraldo Díaz Larenas	Quizizz and Smartphones: Warm-up Strategy for Improving University Students' Class Participation	2020
19	<i>Tika Wahyu Lestari</i>	Kahoot! and Quizizz: A Comparative Study on the Implementation of E-learning Application toward Students' Motivation.	2019
20	María Jiménez- Sánchez	Gamification and Students' Motivation: Using Quizizz in the English as a Foreign Language	2020

No	Penulis	Judul	Tahun/Sumber
		(EFL) Classroom	

Dalam penelitian ini, prosedur kajian pustaka (*library research*) digunakan untuk mendapatkan informasi mendalam tentang persepsi dan pandangan peserta didik dan guru dalam memanfaatkan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sebelum mengkaji berbagai sumber literatur, peneliti telah menetapkan kriteria khusus untuk penelitian ini, yaitu: 1) Artikel harus telah diterbitkan dalam 4 (empat) tahun terakhir; 2) Artikel harus tentang pembelajaran bahasa berbantuan komputer, pembelajaran bahasa berbantuan seluler, pembelajaran bahasa berbasis game digital, aplikasi pendidikan, dan teknologi informasi dan komunikasi serta pendidikan jarak jauh, dan pembelajaran online.

Peneliti memilih artikel ilmiah dari database online untuk menemukan artikel yang sesuai, diantaranya: ERIC (*Educational Resources Information Center*), SCOPUS, British Education

Index, SSCI, DRJI (Directory of Research Journal Indexing) dan SINTA (*Science and Technology Index*). Peneliti telah mengumpulkan dokumen dari *Open Access Journal* yang relevan dan meninjau 20 artikel ilmiah yang terkait dengan masalah dalam penelitian ini.

Sebelum menulis artikel ilmiah ini, peneliti mengunduh (download) 20 artikel dari berbagai jurnal ilmiah online terkait topik penelitian ini. Untuk mendapatkan artikel yang relevan, penulis menggunakan beberapa kata kunci. Kata-kata kunci dimaksud antara lain: Quizizz, Pembelajaran Berbasis Game, Aplikasi Pendidikan, Gamification, Web 2.0 Tools, Penilaian Online, Pembelajaran Bahasa Berbantuan Seluler, dan Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer (Computer-Assisted Language Learning/CALL).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1. Perspektif Guru dan Peserta Didik

Terdapat banyak sekali penelitian terkait penggunaan

Quizizz dari perspektif guru dan peserta didik dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris. Pertama, Amalia (2020) melakukan penelitian yang bertujuan untuk menguji perspektif peserta didik terhadap Quizizz sebagai penilaian online. Desain penelitiannya adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitiannya adalah 20 orang peserta didik dari *Dynamic English Course*. Metode purposive sampling dipilih untuk memilih subjek karena peneliti ingin melihat perspektif peserta didik yang memiliki nilai di atas rata-rata dan peserta didik yang memiliki nilai di bawah rata-rata. Dalam proses pengumpulan data, peserta didik diminta untuk mengisi angket yang terdiri dari 10 pertanyaan skala Likert berupa lima pernyataan (Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)) digunakan dalam analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memiliki perspektif positif terhadap penggunaan Quizizz sebagai penilaian online. Peserta didik menyatakan bahwa jika

dibandingkan dengan tes tradisional, Quizizz lebih baik.

Akhtar & Istiqomah (2019) juga melakukan penelitian untuk mengeksplorasi perspektif guru terhadap penggunaan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitiannya, partisipan terpilih adalah 32 guru SMA se-Malang Raya. Para guru mendapatkan pelatihan tentang penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran. Sebelum dan sesudah pelatihan, guru mengisi angket. Sebelum mengikuti pelatihan, para guru tidak mengetahui aplikasi Quizizz. Dalam proses pengumpulan data, dua instrumen digunakan untuk menentukan perspektif guru terhadap pemanfaatan Quizizz. Salah satunya adalah sikap terhadap aplikasi Quizizz dan yang lainnya adalah tujuan menggunakan Quizizz. Instrumen pertama terdiri dari 8 (delapan) item dan instrumen kedua terdiri dari 4 (empat) item. Instrumennya menggunakan skala Likert (5 poin), dan setiap peserta diharapkan memberikan penilaian: sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), Ragu-

ragu (R), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Selanjutnya, guru membuat kuis dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Metode penelitian tindakan (Classroom Action Research/CAR) digunakan dalam penelitian ini, dan analisis deskriptif untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap guru terhadap Quizizz adalah positif. Selain itu, motivasi mereka untuk menggunakan Quizizz tinggi.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Basuki, Y., dan Hidayati, Y. (2019), yang bertujuan untuk menyelidiki persepsi peserta didik tentang penggunaan Kahoot dan Quizizz, mengetahui pilihan peserta didik dan alasannya. Metode kualitatif digunakan dengan jumlah responden 250 mahasiswa didik Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris di Trenggalek. Peneliti menggunakan kuesioner dengan menerapkan skala Likert dalam proses pengumpulan data untuk mengetahui persepsi peserta didik. Responden memilih persepsi mereka dalam lima pernyataan, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R),

tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Peneliti membagi kuesioner menjadi dua; pertama untuk menentukan persepsi peserta didik terhadap efektivitas Quizizz, dan kedua untuk mengetahui pilihan peserta didik di antara kedua aplikasi tersebut beserta alasannya. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa Quizizz lebih efisien dalam meningkatkan antusiasme peserta didik dan lebih baik untuk belajar bahasa Inggris dibandingkan dengan Kahoot.

Penelitian lain dilakukan untuk mengevaluasi minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menerapkan Quizizz. Respondennya adalah 85 mahasiswa didik tahun pertama dengan rentang usia antara 18-20 tahun. Mereka diuji untuk 3 bagian selama kursus bahasa Arab. Peneliti menyiapkan 20 pertanyaan yang berhubungan dengan topik. Pertanyaan-pertanyaan ini disiapkan untuk mempelajari persepsi peserta didik tentang penggunaan Quizizz selama belajar bahasa Arab. Penelitian ini menemukan bahwa peserta

didik memahami topik dengan bantuan Quizizz selama 20 menit, dan peserta didik memahami topik dan belajar kosa kata menjadi lebih cepat. Selain itu, peserta didik menyukai pelajaran bahasa Arab ketika mereka memainkan game Quizizz (Ju, S. Y., dan Adam, Z., 2018).

Penelitian lainnya dilakukan untuk menguji kecemasan peserta didik terhadap tes, perspektif peserta didik terhadap penggunaan Quizizz dan pilihan peserta didik terhadap permainan di Quizizz. Dalam penelitian ini, partisipannya adalah 14 mahapeserta didik yang mengambil kursus bahasa Inggris di Solo. Peneliti menggunakan *purposive sampling*. mahapeserta didik yang mendapat nilai baik dijadikan sampel penelitian. Dalam proses pengumpulan data dilakukan observasi, wawancara, dan angket. Dengan bantuan observasi, peneliti memotret situasi pembelajaran selama proses belajar mengajar. Dengan angket peneliti mengumpulkan informasi ihwal pendapat peserta didik tentang pemanfaatan Quizizz. Selain instrumen

tersebut, wawancara mendalam juga diterapkan untuk mengetahui pendapat peserta didik secara mendalam (*Depth Interview*). Jenis penelitian ini merupakan penelitian studi kasus. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa elemen permainan dalam apps Quizizz sangat efektif dalam mengurangi kecemasan ujian, dan mahapeserta didik memiliki kepercayaan diri dan motivasi yang positif terhadap Quizizz saat ujian. Oleh karena itu, dosen dapat lebih memilih untuk menerapkan Quizizz dalam ujian (Pitoyo, 2019).

Selanjutnya, penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas Quizizz dalam mempromosikan pengalaman belajar mahapeserta didik pada mata kuliah akuntansi. Quizizz dilaksanakan selama 2 semester berikutnya di mata kuliah yang sama dan dosen yang sama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok mahapeserta didik yang menggunakan Quizizz lebih banyak memperoleh skor yang lebih tinggi, serta tingkat kepuasan yang tinggi karena menggunakan Quizizz. Selain

itu, mahapeserta didik menyatakan bahwa Quizizz berdampak positif terhadap pengalaman belajar mereka (Zhao, 2019).

Penelitian lain terkait pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran dilakukan oleh Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, Salsabila Difany, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta tahun 2021, dengan judul penelitian “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di tengah Pandemi Pada Peserta didik SMA”. penelitian ini menggunakan penelitian metode deskriptif, untuk mendeskripsikan bagaimana integrasi Keislaman pada Pembelajaran daring yang dianalisis melalui studi kepustakaan (Literature Studies). Pendekatan kualitatif dengan data deskriptif diterapkan. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari sumber pustaka, seperti artikel, buku, jurnal, dokumen dan sumber pustaka lainnya. Berdasarkan penelitian hasil yang dapat

dicapai dalam aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni: (1) Perhatian peserta didik dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran, (2) Pemahaman peserta didik memahami soal secara mandiri (3) Keaktifan, baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi. (4) Ketelitian peserta didik terhadap soal dan manajemen waktu. (5) Ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. (Unik Hanifah Salsabila dkk., 2021)

Selain itu, penelitian lain telah dilakukan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap Bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Para peneliti menyelidiki bagaimana peserta didik menyelesaikan tes online melalui Quizizz. Sebanyak 212 peserta didik berpartisipasi dalam penelitian ini, dan dalam proses pengumpulan data, kuesioner yang mencakup 12 item diterapkan kepada peserta yang menyelesaikan tes online di

Quizizz. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa Quizizz bermanfaat bagi peserta didik untuk memotivasi mereka. Selain itu, menyelesaikan kuis online di Quizizz sangat menyenangkan (Jannah dkk, 2020).

Cakra Aminuddin (2020) melakukan penelitian berjudul *Pemanfaatan fitur lesson pada aplikasi quizizz yang diharapkan dapat sebagai alternatif media pembelajaran online bagi peserta didik*

(<https://jurnal.uns.ac.id/jptk/article/download/45611/29167>).

Penelitiannya bertujuan untuk melihat tingkat keaktifan peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran juga sebagai media evaluasi bagi peserta didik yang dapat dipantau secara langsung dan simultan oleh pendidik.

Tingkat keaktifan peserta didik diukur dengan menghitung jumlah response peserta didik terhadap media pembelajaran dan jumlah partisipasi peserta didik pada post test setelah proses review media pembelajaran pada pelajaran Administrasi System Jaringan kelas XII KJ B SMK Negeri 1 Rembang.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa tingkat keaktifan peserta

didik di masa pandemi saat ini semakin menurun, dimana parameter yang digunakan adalah tingkat review terhadap media pembelajaran yang di upload oleh peserta didik dan tingkat keikutsertaan post test peserta didik setelah melakukan review terhadap media pembelajaran. Untuk itu perlu diberikan sebuah alternatif media pembelajaran yang dapat menaikkan tingkat keaktifan peserta didik yang salah satunya menggunakan quizizz. Response peserta didik terhadap media pembelajaran dan tingkat partisipasi post test peserta didik mengalami kenaikan ketika menggunakan fitur lesson quizizz sebagai pengganti media pembelajaran yang sebelumnya menggunakan GoogleClassroom.

Terakhir, penelitian lain dilakukan oleh Halim dkk. (2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi dan persepsi peserta didik terhadap Quizizz. Jumlah responden dalam penelitian 60 orang peserta didik SD di Malaysia. Dalam proses pengumpulan data, kuesioner digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi

tinggi dan persepsi yang baik tentang Quizizz dalam pengaturan pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, para peserta didik menyatakan bahwa dengan menerapkan Quizizz dalam kegiatan belajar bahasa Inggris, mereka lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar bahasa Inggris.

1.2. Manfaat Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa Inggris dengan Quizizz

Rahayu dan Purnawarman (2019) melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk menemukan pengaruh Quizizz terhadap penilaian diri dan meningkatkan pemahaman tata bahasa (Grammar) peserta didik. Penilaian diri (*Self Assessment*) dilakukan, dan kemajuan peserta didik dalam belajar tata bahasa Inggris. Sebanyak 14 peserta didik kelas XI SMA di Bandung menjadi responden dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes untuk menguji kemajuan peserta didik dalam bidang tata bahasa. Wawancara mendalam digunakan untuk mendapatkan pengetahuan tentang aktivitas penilaian diri peserta didik. Hasil penelitian mengungkapkan

bahwa peserta didik dapat melakukan penilaian diri (self-assessment) karena dapat menentukan kekuatan dan kelemahan yang dihasilkan oleh aplikasi Quizizz. Mereka terlebih dahulu menyelesaikan kuis pertama, mendapat umpan balik (Feedback), melanjutkan, memainkan kuis lagi, dan menyelesaikan kuis berikutnya. Selain itu, pemahaman peserta didik tentang tata bahasa semakin baik. Penelitian ini memberikan kontribusi untuk penilaian diri dengan bantuan Quizizz.

Penelitian lainnya dilakukan Razali, dkk (2020) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Quizizz terhadap motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik. Gamification diimplementasikan kepada peserta didik, dan kemudian tingkat motivasi mereka dinilai. *Non- eksperimental Design* digunakan dalam penelitian ini. Sebanyak 63 peserta didik yang mengikuti kursus Teknik Matematika berpartisipasi dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menggunakan aplikasi quizizz, motivasi intrinsik dan ekstrinsik

peserta berada pada taraf sedang. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa konsep gamifikasi yang digunakan dalam Quizizz sangat membantu meningkatkan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan aplikasi online ini di kelas untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik dan intrinsik peserta didik (Razali dkk, 2020).

Wibawa (2019) melakukan penelitian untuk mengetahui penggunaan aplikasi Quizizz dan kontribusinya dalam proses pembelajaran. Metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus (Case Study) digunakan dalam penelitian ini. Sebanyak 42 peserta didik yang mempelajari pendidikan akuntansi dan ekonomi terlibat dalam penelitian ini. Partisipan diamati saat menggunakan Quizizz, dan wawancara diterapkan kepada guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz membuat peserta didik bersemangat untuk terlibat dalam pembelajaran secara aktif.

Peneliti lain, Meng dkk. (2019) melakukan penelitian untuk mengeksplorasi efektivitas *gamified classroom* dan

keterlibatan peserta didik dengan bantuan Quizizz. Quizizz diterapkan pada dua kelompok. Kelompok A terdiri dari 23 peserta didik dan kelompok B terdiri dari 24 peserta didik. Total 47 peserta yang merupakan peserta didik Diklat Teknik dan Kejuruan yang terlibat dalam penelitian ini. Guru memberikan penjelasan singkat kepada peserta didik dan selanjutnya memberikan kuis melalui Quizizz. Guru mengamati aktivitas peserta didik pada lima kelas, dan menilai efisiensi kelas yang digamifikasi. Di kelas pertama, peserta didik menyelesaikan kuis pertama berupa uji coba dan mereka menerima kuis pertama pada minggu kedua. Setelah itu, pada minggu-minggu berikutnya, tiga peserta didik mendapat kuis mingguan. Kemudian, pada minggu kelima, para peserta diharapkan untuk memperoleh umpan balik mereka pada sesi Quizizz. Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memperlihatkan kemajuan yang positif. Sifat Quizizz yang menghibur, kompetitif, dan menarik memotivasi para peserta.

Selain itu, generasi milenial sudah terbiasa dengan setting game, kebutuhan psikologis mereka dapat terpenuhi melalui Quizizz yang memiliki lingkungan gamification.

Selanjutnya Handoko dkk (2021) melakukan penelitian untuk menguji dampak Quizizz sebagai alat penilaian pada peserta didik pada Ujian Tengah Semester (UTS). Sebanyak 29 peserta didik mengikuti ujian. Soal dibuat sebanyak 20 butir soal dan jenis soalnya adalah pilihan ganda. 10 (sepuluh) detik diberikan kepada peserta untuk menyelesaikan setiap pertanyaan. Pada bagian terakhir, kuesioner yang terdiri dari 2 pertanyaan diterapkan untuk mengetahui tanggapan peserta tentang pemanfaatan Quizizz sebagai instrumen penilaian. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa Quizizz memiliki efek positif dan peserta didik sangat antusias saat mengikuti ujian dengan menggunakan aplikasi ini. Selain itu, Quizizz memicu mereka untuk mengikuti ujian. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat meminimalisir kekhawatiran dan rasa takut

peserta didik saat mengikuti ujian.

Selain itu, satu penelitian lain dilakukan untuk menyelidiki apakah Quizizz efektif dan dipercaya sebagai instrumen penilaian di kelas bahasa Inggris. Dengan pendekatan studi kasus, data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur. Mahapeserta didik dari salah satu perguruan tinggi swasta di Yogyakarta menjadi responden dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik (self confident), meningkatkan motivasi peserta didik, dan mengembangkan kemampuan membaca. Selain itu, peserta didik lebih menyukai penggunaan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran (Zuhriyah & Pratolo, 2020).

Ball (2018) melakukan penelitian untuk mengeksplorasi apakah Quizizz efektif dalam mengajar Kosakata dan mengamati hubungan antara Pembelajaran Bahasa Berbantuan Seluler (MALL) dan pembelajaran kosakata. Sebanyak 60 mahapeserta didik yang kuliah

di salah satu universitas di Turki dilibatkan dalam penelitian tersebut. Dua kelompok dibentuk dan diamati selama empat minggu. Kedua kelompok mengikuti tes dengan jumlah 40 item soal dalam bentuk pilihan ganda. Kelompok eksperimen menggunakan Quizizz selama empat minggu, sedangkan kelompok kontrol mempelajari kosakata dengan menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelompok kontrol, tetapi tidak menunjukkan hasil yang terlalu signifikan pada kedua kelompok tersebut.

Soto & Larenas (2020) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah partisipasi / kehadiran peserta didik meningkat setelah menerapkan Quizizz atau tidak. Tiga alat yaitu buku harian guru, peta kelas, dan skala persepsi peserta didik digunakan dalam proses pengumpulan data. Temuan menunjukkan bahwa seluruh peserta didik berkeinginan tinggi untuk menghadiri pelajaran, tetapi

persepsi peserta didik tentang kehadiran tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. 47 peserta meningkat kesediaan mereka untuk berpartisipasi di kelas. Walaupun persepsi mereka tentang partisipasi tidak menunjukkan perubahan tertentu. Dengan kata lain, partisipasi peserta didik di kelas berubah secara positif, tetapi persepsi mereka tentang partisipasi tetap sama sebelum dan sesudah penerapan ini strategi.

Penelitian lain dilakukan untuk membandingkan Kahoot dan Quizizz yang merupakan jenis aplikasi e-learning ditinjau dari motivasinya. Kedua aplikasi tersebut dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi peserta didik tetapi peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui aplikasi mana yang lebih baik mengenai masalah motivasi. Desain penelitiannya adalah metode campuran (Mix Method). Untuk mengumpulkan data, digunakan catatan lapangan dan kuesioner. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik memperlihatkan performa yang lebih termotivasi selama penerapan Quizizz dibandingkan

dengan Kahoot!. Selain itu, lebih banyak peserta didik yang menyatakan bahwa Quizizz lebih baik daripada Kahoot! dalam hal motivasi, daya tarik, dan tantangan. Singkatnya, penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz lebih baik untuk meningkatkan motivasi peserta didik (Lestari & Jasmansyah, 2019).

Selain studi tersebut, Sebuah penelitian dilakukan oleh Pitoyo dkk. pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Washback Quizizz terhadap pembelajaran peserta didik. Kuesioner, observasi, dan wawancara mendalam digunakan saat mengumpulkan data. Kesimpulan dari penelitian ini adalah peserta didik merasa lebih termotivasi setelah menyelesaikan berbagai kuis gamified melalui Quizizz, kemauan mereka untuk belajar lebih menyeluruh. Quizizz juga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik karena mereka menyelesaikan tes seperti bermain game.

Jiménez & Gargallo (2020) melakukan penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki

bagaimana gamifikasi berdampak pada motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik. Sebanyak 51 peserta belajar di sekolah negeri di Spanyol terlibat dalam penelitian tersebut dan dua kuesioner digunakan. Mereka dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol karena tujuannya adalah untuk membandingkan strategi digital dan konvensional. Studi ini menemukan bahwa pemanfaatan Quizizz memotivasi peserta didik dan mereka memiliki persepsi positif terhadap Quizizz.

Terakhir, penelitian lain dilakukan oleh Dewi dkk (2020) yang bertujuan untuk menguji dampak MALL (Mobile-Assisted Language Learning) melalui Quizizz pada kompetensi tata bahasa mahasiswa didik. Penelitian kuasi-eksperimen digunakan sebagai desain penelitian. Sebanyak 246 pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris semester 4 menjadi populasi penelitian. Dalam pemilihan sampel digunakan teknik cluster random sampling. Kelompok eksperimen yang melibatkan 33 peserta didik

dibelajarkan melalui Quizizz, sedangkan kelompok kontrol yang terdiri dari 32 peserta didik diajar dengan menggunakan metode tradisional. Kemudian dilakukan post-test. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan MALL dengan Quizizz sudah sesuai dari segi tata bahasa. Dengan kata lain, peserta didik yang menggunakan Quizizz bisa lebih berhasil dalam belajar tata bahasa (Grammar).

Penelitian berjudul Efektivitas dan peran Quizizz dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris serta perspektif guru dan peserta didik terhadap Quizizz dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menerapkan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat efektif dan memainkan peran penting. Selain itu, di era digital saat ini, peserta didik lebih menyukai penggunaan komputer dan ponsel dalam pendidikan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam perspektif guru dan peserta didik Quizizz juga positif.

Dari berbagai kajian penelitian yang ditelaah terdapat hasil yang yang tidak terlalu

jauh berbeda, terkait penggunaan quizizz, baik dalam perpektif peserta didik maupun guru. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan quizizz lebih efektif, peserta didik menjadi lebih termotivasi dan terhibur. Temuan lain menyimpulkan bahwa quizizz menjadikan peserta didik menjadi lebih mandiri, interaktif dan terhibur. Hal tersebut berdasarkan kajian dari berbagai penelitian yang dilakukan pada rentang waktu tahun 2018 sd. 2021

Dengan kemajuan teknologi, peserta didik tidak boleh terbatas pada pembelajaran di kelas tradisional. Ada banyak sekali aplikasi e-learning dan Quizizz adalah salah satunya. Quizizz lebih disukai oleh guru bahasa Inggris karena termasuk komponen hiburan dan kompetisi. Peserta didik antusias berpartisipasi dalam pelajaran dan mereka lebih termotivasi. Hal ini sesuai dengan temuan Halim (2020). Singkatnya, mengintegrasikan Quizizz ke dalam kelas bahasa Inggris memiliki banyak manfaat dan

kelebihan. Namun demikian, yang menarik dalam penelitian ini adalah banyak guru bahasa Inggris tidak menggunakan aplikasi ini di kelas mereka. Mungkin karena guru tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang bagaimana menggunakan teknologi secara efektif. Selain itu, banyak guru / dosen belum pernah mencoba sehingga mereka belum mengetahui efektifitas penggunaan quizizz dalam pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Secara ringkas, penelitian yang disajikan dalam artikel ini adalah sebuah tinjauan pustaka (*literature study*) terkait penggunaan aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini telah melakukan telaah secara komprehensif terkait dampak penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris dan persepsi guru dan peserta didik dalam penggunaannya. Temuan paling penting dan muncul dalam kajian ini adalah bahwa Quizizz sangat bermanfaat bagi peserta didik dan mempermudah mereka dalam proses belajar mengajar. Temuan lain bahwa persepsi guru

dan peserta didik tentang Quizizz sangat baik. Dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif (*library research*) ini, ditemukan beberapa keterbatasan: *Pertama*, penelitian ini adalah studi literatur (*Literature Review*), sehingga studi literatur yang lebih komprehensif dapat dilakukan pada penelitian lebih lanjut. Peneliti dengan metode studi pustaka menunjukkan bahwa Quizizz adalah salah satu aplikasi yang paling bermanfaat dalam pembelajaran bahasa, dan aplikasi ini lebih disukai dibandingkan dengan aplikasi lain. *Kedua*, bahwa artikel ini hanya mengambil sedikit (20 artikel) dari ratusan bahkan ribuan artikel terkait, termasuk dalam karya skripsi, tesis dan disertasi. Oleh karena itu, kesimpulan yang dihasilkan dalam kajian ini belum terlalu kuat, mengingat sample artikel yang diteliti masih sedikit.

Peneliti ingin menutup hasil penelitian ini dengan memberikan saran pedagogis untuk pendidik *English as Foreign Language* (EFL). Temuan penelitian ini memiliki sejumlah implikasi penting untuk

praktik baik (*best practice*) di masa depan. Guru direkomendasikan memanfaatkan aplikasi ini di kelas agar peserta didik lebih aktif, interaktif, mandiri, termotivasi, senang dan terhibur. Tentu, tidak hanya menggunakan quizizz, tapi para guru/dosen dapat menggunakan platform digital lainnya untuk memotivasi dan melibatkan peserta didik/mahapeserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain itu, sekolah/kampus/lembaga kursus harus menyediakan perangkat komputer dan akses internet agar memungkinkan guru / dosen berkreasi dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mata pelajaran mereka lebih menarik dan bermanfaat, serta peserta didiknya aktif, interaktif, mandiri dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhtar, H., Hasanati, N., & Istiqomah, I. (2019). *Game-Based Learning Teacher's Attitude and Intention to Use Quizizz in the Learning Process*.
- Amalia, D. F. (2020). Quizizz Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspectives. *Jo - ELT (Journal of English Language Teaching)* Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP, 7 (1), 1 - 8.
- Aminuddin, Cakra. (2021) Pemanfaatan Fitur Lesson Quizizz sebagai Media Alternatif Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK)*.
- Ball, S. (2018). Using Quizizz.com to Enhance Pre-Intermediate Students' Vocabulary Knowledge. *International Journal of Language Academy*, 6 (3), 295 - 303.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives*. In *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC) 2019* (Online: https://www.researchgate.net/publication/334358438_Kahoot_or_Quizizz_the_Students'_Perspectives).
- Beatty, K. (2013). *Teaching & Researching: Computer-assisted Language Learning*. Routledge.
- Blanche, P., & Merino, B. J. (1989). *Self-assessment of Foreign Language*

- Skills: Implications for Teachers and Researchers Language learning*, 39 (3), 313 - 338.
- Chang, M. M., & Lehman, J. D. (2002). Learning Foreign Language through an Interactive Multimedia Program: An Experimental Study on the Effects of the Relevance Component of the ARCS Model. *CALICO Journal*, 81 - 98.
- Dewi, K. S., Myartawan, I. P. N. W., Swari, N. K. T. A., & Sugihartini, N. (2020). Quizizz Effect on Students' Grammar Mastery in Higher EFL Classroom Based Mobile Assisted Language Learning (MALL). *Language and Education Journal Undiksha*, 3 (1), 15 - 24.
- Halim, M. S. A. A., Hashim, H., & Yunus, M. M. (2020). Pupils' Motivation and Perceptions on ESL Lessons through Online Quiz Games. *Journal of Education and E- Learning Research*, 7 (3), 229 - 234.
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., & Eska, J. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. *Journal of Physics: Conference Series*. 1783 (1), IOP Publishing.
- Jannah, N. A., Supiani, S., & Perdana, I. (2020). The EFL Students' Perceptions of Using Quizizz in Doing Online English Test at High School. *Proceeding: Islamic University of Kalimantan*, 1 (1).
- Jiménez, Sánchez, M., & Gargallo-Camarillas, N. (2020). Gamification and Students' Motivation: Using Quizizz in the English as a Foreign Language (EFL) Classroom. *Studia Universitatis Petru Maior. Philologia*, (2), 143 - 157.
- Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5 (1), 194 - 198.
- Lau, S., Li, C. S., & Chu, D. (2004). Perceived Creativity: Its Relationship to Social Status and Self-concept among Chinese High Ability Children. *Creativity Research Journal*, 16 (1), 59- 67.
- Lestari, T. W. (2019). Kahoot! and Quizizz: A Comparative Study on the Implementation of E- learning Application toward Students' Motivation. *Karya Ilmiah Dosen*, 2 (2).

- Lestari, Zenna Hara & Jasmansyah. (2020). Penerapan Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Manhajuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 38-41.
- McMillan, J. H., & Hearn, J. (2008). Student Self-assessment: The Key to Stronger Student Motivation and Higher Achievement. *Educational Horizons*, 87 (1), 40 - 49.
- Meng, C. K., Nasir, J. S. B. M., Ming, T. M., & Choo, K. A. (2019). A Gamified Classroom with Technical and Vocational Education and Training (TVET) Students using Quizizz. *International Journal of Education, Islamic Studies and Social Sciences Research*, 4 (1).
- Pitoyo, M. D. (2019). Gamification Based Assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in Quizizz Platform. *International Online Journal of Education and Teaching*, 6 (3), 456 - 471.
- Pitoyo, M. D., Sumardi, S., & Asib, A. (2020). Gamification-Based Assessment: The Washback Effect of Quizizz on Students' Learning in Higher Education. *International Journal of Language Education*, 4 (2), 1-10.
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment. *In the Eleventh Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 2018)*. Atlantis Press.
- Razali, N., Nasir, N. A., Ismail, M. E., Sari, N. M., & Salleh, K. M. (2020). Gamification Elements in Quizizz Applications: Evaluating the Impact on Intrinsic and Extrinsic Student's Motivation. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering Vol. 917*, No. 1, p.012024). IOP Publishing.
- Soto, M. J. T., & Larenas, C. H. D. (2020). *Quizizz and Smartphones: Warm-up Strategy for Improving University Students' Class Participation*.
- Stepp Greany, J. (2002). Students' Perceptions on Language Learning in a Technological Environment: Implications for the New Millennium. *Language Learning & Technology*, 6(1), 165-180.

- Tsai, M. J., & Tsai, C. C. (2003). *Information Searching Strategies in Web-based Science Learning: The role of Internet Self-efficacy*: Innovations in Education and Teaching International, 40 (1), 43 - 50.
- Wibawa, Ramadhan Prasetya., Astuti, R. I., & Pangestu, Bayu Aji. (2019). Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14 (2), 244 - 253.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8 (1), 37 - 43.
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment: Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8 (11), 5312 - 5317.