

**IMPLEMENTASI GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN QUIZIZZ UNTUK  
MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS  
KELAS V SD NEGERI BANYURIPAN**

**Retno Wulandari<sup>1</sup>, Saryanto<sup>2</sup>, Jumintono<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

Corresponden E-Mail; [retnow081025@ustjogja.ac.id](mailto:retnow081025@ustjogja.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi game-based learning dengan media Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan siswa kelas 5 sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek siswa kelas 5 di salah satu sekolah dasar negeri. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif, motivasi belajar, interaksi sosial, serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan fitur skor, peringkat, dan umpan balik langsung dalam Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif bagi siswa. Dengan demikian, game-based learning berbasis Quizizz dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Games Based Learning; Media Quizizz; Keterlibatan Siswa; Pembelajaran Bahasa Inggris*

**Abstract**

*This study aims to describe the implementation of game-based learning using Quizizz to increase the engagement of fifth-grade elementary school students in English learning. This study used a descriptive qualitative approach, with fifth-grade students at a public elementary school as subjects. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis employed an interactive model that included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the use of Quizizz significantly increased student engagement, as indicated by increased active participation, learning motivation, social interaction, and student enthusiasm for learning. Furthermore, the use of scoring, ranking, and direct feedback features in Quizizz provided a fun and competitive learning experience for students. Thus, game-based learning using Quizizz can be an effective alternative learning strategy for increasing student engagement in English learning in elementary schools.*

**Keyword:** *Games Based Learning; Quizizz Media; Student Engagement; English Language Learning*

**PENDAHULUAN**

Hukum keluarga Islam di Indonesia menempati posisi yang sangat penting dalam sistem hukum nasional karena mengatur berbagai persoalan mendasar dalam kehidupan masyarakat Muslim, seperti perkawinan, perceraian, nafkah, waris, hingga hak asuh anak. Keberadaan hukum keluarga Islam tidak dapat dipisahkan dari perkembangan historis dan sosial masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam serta menjadikan nilai-nilai syariat sebagai salah satu sumber pertimbangan dalam kehidupan hukum (Suyono, 2018). Dalam konteks tersebut, lembaga peradilan agama memiliki kewenangan untuk menyelesaikan sengketa hukum keluarga berdasarkan ketentuan hukum Islam yang telah diakomodasi dalam peraturan perundang-undangan nasional, khususnya melalui Kompilasi Hukum Islam (KHI). Menurut (Rajafi, 2018), "sejarah pembentukan dan pembaruan hukum keluarga Islam di Indonesia tidak pernah bisa terlepas dari dialektika evolusi budaya hukum yang terjadi dari waktu ke waktu". Pernyataan

tersebut menunjukkan bahwa hukum keluarga Islam di Indonesia berkembang secara dinamis melalui proses adaptasi antara norma fikih klasik, budaya lokal, dan kebutuhan masyarakat modern. Selain itu, keberadaan KHI sebagai pedoman utama dalam penyelesaian perkara keluarga Islam semakin memperkuat posisi hukum keluarga Islam dalam praktik peradilan agama di Indonesia (Nasution, n.d.).

Sistem peradilan di Indonesia, Mahkamah Agung Republik Indonesia memiliki peran sentral dalam mengawasi dan membina jalannya peradilan agama sebagai lembaga yang berwenang menyelesaikan sengketa hukum keluarga Islam. Peradilan agama tidak hanya menjalankan fungsi yuridis formal, tetapi juga berupaya menghadirkan nilai keadilan substantif yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariat Islam dan kebutuhan sosial masyarakat. Hal tersebut terlihat dari berbagai putusan hakim yang mempertimbangkan aspek kemaslahatan, perlindungan hak perempuan dan anak, serta harmonisasi antara hukum Islam dan hukum nasional. Menurut (Mudzhar, 2003), "*Peradilan Agama in Indonesia has undergone significant transformation in response to social and legal changes in Muslim society,*" yang menunjukkan bahwa peradilan agama mengalami perkembangan penting dalam merespons dinamika sosial dan kebutuhan hukum masyarakat Muslim. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa hakim peradilan agama tidak hanya berperan sebagai pelaksana teks hukum, tetapi juga sebagai penafsir hukum Islam dalam konteks masyarakat Indonesia modern. Selain itu, kewenangan peradilan agama yang semakin kuat setelah lahirnya (Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2006 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1989 Tentang Peradilan Agama, 2006) tentang Peradilan Agama semakin menegaskan posisi lembaga ini dalam sistem hukum nasional, khususnya dalam penyelesaian perkara perkawinan, waris, hibah, wasiat, dan ekonomi syariah. Dengan demikian, putusan peradilan agama menjadi representasi penting dari penerapan hukum Islam yang berorientasi pada keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan sosial.

Qawaid fiqhiyyah merupakan salah satu instrumen penting dalam pengembangan hukum Islam karena berfungsi sebagai kaidah universal yang merangkum berbagai ketentuan fikih ke dalam prinsip-prinsip umum yang sistematis (Al-Kurdi, 1980). Kaidah-kaidah tersebut memudahkan para ulama, akademisi, dan hakim dalam memahami serta menetapkan hukum terhadap persoalan yang terus berkembang di tengah masyarakat. Dalam praktiknya, qawaid fiqhiyyah tidak hanya digunakan untuk menjelaskan hukum-hukum ibadah, tetapi juga memiliki peranan penting dalam bidang muamalah dan hukum keluarga Islam. Menurut (Az-Zuhaili, 2006), "*al-qawā'id al-fiqhiyyah hiya uṣūl fiqhiyyah kulliyah fī nuṣuṣ mujāzah tataḍammanu aḥkāman tasyrī'iyah āmmah,*" yang berarti bahwa qawaid fiqhiyyah merupakan prinsip-prinsip fikih universal dalam bentuk ringkas yang mencakup ketentuan hukum syariat secara umum. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa qawaid fiqhiyyah memiliki fungsi metodologis dalam membantu proses istinbath hukum terhadap berbagai persoalan kontemporer yang tidak dijelaskan secara eksplisit dalam nash. Selain itu, keberadaan qawaid fiqhiyyah juga menjadi sarana penting dalam menjaga fleksibilitas hukum Islam sehingga tetap relevan dengan perkembangan sosial dan kebutuhan masyarakat modern. Dalam konteks hukum keluarga di Indonesia, penggunaan qawaid fiqhiyyah menjadi semakin penting karena berbagai sengketa keluarga sering kali memerlukan pendekatan hukum yang mempertimbangkan aspek keadilan, kemaslahatan, dan kondisi sosial yang dinamis.

Qawaid fiqhiyyah tidak hanya berfungsi sebagai konsep teoritis dalam kajian hukum Islam, tetapi juga memiliki relevansi praktis dalam proses pertimbangan hukum di lingkungan peradilan agama. Dalam penyelesaian sengketa hukum keluarga, hakim sering dihadapkan pada

persoalan yang kompleks dan memerlukan pendekatan hukum yang tidak semata-mata tekstual, melainkan juga mempertimbangkan aspek kemaslahatan, keadilan, dan kondisi sosial masyarakat. Oleh karena itu, qawaid fiqhiyyah menjadi salah satu instrumen metodologis yang membantu hakim dalam melakukan interpretasi hukum terhadap perkara-perkara yang belum diatur secara rinci dalam peraturan perundang-undangan maupun fikih klasik. Menurut Yusuf al-Qaradawi, “syariat Islam dibangun atas dasar realisasi kemaslahatan manusia di dunia dan akhirat,” sehingga penerapan hukum Islam harus mempertimbangkan perubahan sosial dan kebutuhan masyarakat yang terus berkembang. Prinsip tersebut tercermin dalam berbagai putusan peradilan agama di Indonesia yang tidak hanya berorientasi pada legalitas formal, tetapi juga berusaha menghadirkan keadilan substantif melalui pendekatan maqashid syariah dan qawaid fiqhiyyah. Dalam praktiknya, kaidah seperti *al-masyaqqah tajlib al-taysir* (kesulitan mendatangkan kemudahan) dan *dar’ al-mafasid muqaddam ‘ala jalb al-mashalih* (menolak kerusakan lebih diutamakan daripada menarik kemaslahatan) sering dijadikan dasar pertimbangan dalam perkara perceraian, hak asuh anak, maupun nafkah keluarga. Dengan demikian, qawaid fiqhiyyah memiliki peranan penting dalam menjembatani antara norma fikih klasik, sistem hukum nasional, dan dinamika sosial masyarakat Indonesia kontemporer sehingga putusan peradilan agama tetap relevan dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Analisis terhadap penerapan qawaid fiqhiyyah dalam putusan peradilan agama menjadi penting untuk memahami pola pertimbangan hukum yang digunakan hakim dalam menyelesaikan sengketa hukum keluarga di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh semakin kompleksnya persoalan keluarga yang muncul di tengah masyarakat modern, seperti perceraian, hak asuh anak, pembagian harta bersama, hingga perlindungan hak perempuan dan anak pascaperkawinan. Dalam kondisi tersebut, hakim peradilan agama tidak hanya dituntut menerapkan ketentuan normatif secara tekstual, tetapi juga harus mampu menghadirkan putusan yang mencerminkan nilai keadilan, kemanfaatan, dan kepastian hukum. Menurut (Auda, 2022), “maqashid al-shariah emphasizes justice, mercy, wisdom, and public welfare as the essential objectives of Islamic law,” yang menunjukkan bahwa tujuan utama hukum Islam adalah mewujudkan keadilan dan kemaslahatan masyarakat (Minka, 2013). Oleh karena itu, qawaid fiqhiyyah menjadi salah satu pendekatan penting dalam membantu hakim mengintegrasikan prinsip-prinsip syariat dengan kebutuhan sosial masyarakat Indonesia yang terus berkembang. Analisis terhadap putusan peradilan agama juga memberikan gambaran mengenai sejauh mana kaidah fikih diterapkan secara konsisten dalam praktik peradilan serta bagaimana hakim melakukan ijtihad hukum ketika menghadapi perkara yang tidak diatur secara eksplisit dalam peraturan perundang-undangan. Selain itu, kajian tersebut memiliki kontribusi akademik dan praktis terhadap pengembangan hukum Islam nasional, khususnya dalam memperkuat formulasi hukum keluarga Islam yang lebih responsif terhadap dinamika sosial kontemporer tanpa meninggalkan prinsip-prinsip dasar syariat Islam.

Penelitian mengenai analisis *qawaid fiqhiyyah* terhadap putusan peradilan agama dalam sengketa hukum keluarga di Indonesia memiliki urgensi yang tinggi karena meningkatnya kompleksitas persoalan hukum keluarga di tengah perubahan sosial masyarakat modern. Berbagai perkara seperti perceraian, hak asuh anak, nafkah, waris, dan harta bersama sering kali memunculkan perbedaan pertimbangan hukum dalam praktik peradilan agama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan hukum Islam dalam putusan hakim tidak selalu dapat diselesaikan hanya melalui pendekatan normatif tekstual, melainkan memerlukan landasan metodologis yang mampu menghubungkan antara prinsip syariat, ketentuan hukum nasional,

dan realitas sosial masyarakat. Dalam konteks ini, qawaid fiqhiyyah menjadi penting karena berfungsi sebagai instrumen hukum yang dapat membantu hakim menghadirkan putusan yang lebih adil, adaptif, dan berorientasi pada kemaslahatan. Penelitian ini menjadi penting dan mendesak dilakukan karena masih terdapat keterbatasan kajian yang secara khusus menganalisis bagaimana qawaid fiqhiyyah digunakan dalam pertimbangan putusan peradilan agama di Indonesia. Selain itu, penelitian ini memiliki kontribusi strategis dalam memperkuat pengembangan hukum keluarga Islam nasional melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan responsif terhadap dinamika masyarakat kontemporer. Dengan demikian, temuan penelitian diharapkan mampu memberikan solusi terhadap problem inkonsistensi pertimbangan hukum dalam perkara keluarga Islam serta menjadi dasar penguatan metodologi istinbath hukum di lingkungan peradilan agama. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan qawaid fiqhiyyah dalam putusan peradilan agama serta menganalisis relevansinya terhadap penyelesaian sengketa hukum keluarga di Indonesia.

Berdasarkan kerangka teoritis dan perkembangan praktik peradilan agama di Indonesia, penelitian ini dibangun atas asumsi bahwa qawaid fiqhiyyah memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk pola pertimbangan hukum hakim pada perkara sengketa keluarga Islam. Kaidah-kaidah fikih diperkirakan tidak hanya digunakan sebagai pelengkap argumentasi hukum, tetapi juga menjadi dasar utama dalam menentukan arah putusan yang mempertimbangkan aspek keadilan, kemanfaatan, dan perlindungan hak para pihak. Penggunaan qawaid fiqhiyyah diduga memberikan fleksibilitas kepada hakim dalam melakukan interpretasi hukum terhadap persoalan keluarga yang berkembang di masyarakat modern. Selain itu, penerapan qawaid fiqhiyyah diperkirakan mampu menjembatani ketegangan antara norma fikih klasik dengan kebutuhan sosial masyarakat Indonesia kontemporer. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini adalah bahwa semakin kuat penerapan qawaid fiqhiyyah dalam pertimbangan putusan peradilan agama, maka semakin besar pula kemampuan putusan tersebut dalam mewujudkan keadilan substantif dan kemaslahatan dalam penyelesaian sengketa hukum keluarga di Indonesia

## **METODE**

Jenis Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif menggunakan pendekatan studi kasus untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai model Game Based Learning terintegritas teknologi peningkatan minat baca. Metode penelitian kualitatif digunakan karena peneliti secara langsung melakukan observasi kelapangan dan wawancara bersama dengan beberapa narasumber secara tatap muka. Adapun dalam penerapan program Play with Quizizz ini, dipilih satu kelas sebagai sasaran pelaksanaan program, adapun kelas yang dipilih adalah kelas V sesuai dengan rekomendasi dari pihak sekolah, siswa kelas V berjumlah 19 siswa dengan tingkat kemampuan bahasa Inggris yang berbeda-beda. Sebelum proses pelaksanaan Play with Quizizz, terlebih dahulu tim melakukan observasi terhadap kemampuan Bahasa Inggris terutama pada kelas 5 yang akan digunakan sebagai kelas sasaran program Play with Quizizz. Observasi ini dilakukan dengan wawancara kepada siswa sejumlah 2 orang, hasil dari wawancara tersebut digunakan untuk menentukan materi dan metode yang tepat untuk menjalankan program Play with Quizizz kepada siswa. Dalam pelaksanaan Play with Quizizz ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap awal yang dilakukan adalah mempersiapkan alat dan bahan, tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan yang Dimana setiap siswa mengerjakan satu persatu menggunakan layer IFP, dan tahap terakhir adalah tahap evaluasi yaitu memeriksa

jawaban dari setiap siswa dan waktu yang dihabiskan dalam mengerjakan soal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta pengaruhnya terhadap motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa. Data penelitian diperoleh melalui wawancara terhadap dua siswa yang telah mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media Quizizz. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh beberapa temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan Quizizz sebagai media Digital Game Based Learning (DGBL) terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, seru, dan menyenangkan bagi siswa kelas 5 di SD Negeri Banyuripan. Pelaksanaan program Play with Quizizz di SD Negeri Banyuripan menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi bahasa Inggris. Pada tahap implementasi, instruktur menggunakan aplikasi untuk memberikan sejumlah kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih unik dan dinamis. Menurut hasil observasi yang dilakukan selama program, sebagian besar siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, bekerja sama dengan teman, dan menjawab pertanyaan. Program ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi melalui suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan efektif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional sebelumnya. Selain itu, memanfaatkan teknologi kontemporer seperti Quizizz adalah langkah yang bijaksana untuk memperkenalkan siswa pada perkembangan digital dalam pendidikan.

Berdasarkan identifikasi awal maka kegiatan KBM ini difokuskan untuk meningkatkan keterlibatan kepada siswa SD Negeri Banyuripan, dalam upaya untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan mereka dalam bidang Bahasa Inggris. Kegiatan ini dimulai dengan memperkenalkan beberapa platform permainan edukatif kepada para siswa. Pada tahap ini, siswa diperlihatkan bagaimana cara kerja setiap platform secara langsung, sekaligus diberikan pemahaman mengenai manfaat quizizz dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Pendekatan ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mampu merasakan pengalaman belajar yang interaktif sejak awal kegiatan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih semangat ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Quizizz. Kedua siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Penggunaan fitur permainan, tampilan warna yang menarik, serta adanya tantangan dalam menjawab soal membuat siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz terasa lebih seru sehingga membuat dirinya lebih tertarik mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, siswa lain juga menyampaikan bahwa Quizizz memberikan tantangan yang menarik selama proses belajar sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Siswa menjadi lebih fokus karena mereka merasa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat membantu guru menciptakan

pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan Quizizz juga membantu siswa memahami materi Bahasa Inggris dengan lebih mudah. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyampaikan bahwa Quizizz mempermudah mereka dalam memahami soal maupun materi yang diberikan guru. Adanya soal interaktif dan sistem evaluasi secara langsung membantu siswa mengetahui jawaban yang benar dan salah dengan cepat. Hal tersebut membuat siswa lebih mudah memahami kesalahan mereka dalam mengerjakan soal. Salah satu siswa menyatakan bahwa penggunaan Quizizz membantu dirinya memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah meskipun masih terdapat beberapa materi yang belum sepenuhnya dipahami karena masih dalam tahap penyesuaian terhadap penggunaan media tersebut. Sementara itu, siswa lain menyampaikan bahwa Quizizz sangat membantu dalam memahami soal-soal Bahasa Inggris yang diberikan guru. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa lebih fokus dalam memperhatikan materi yang disampaikan guru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dalam aspek kelebihan penggunaan Quizizz dibandingkan metode pembelajaran biasa, kedua siswa memberikan tanggapan positif. Mereka menyatakan bahwa Quizizz membuat suasana belajar lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa. Salah satu siswa menyampaikan bahwa penggunaan Quizizz membuat dirinya lebih memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar. Siswa lainnya menjelaskan bahwa kelebihan Quizizz terletak pada adanya tantangan dan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Pada pembelajaran konvensional, siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru sehingga mudah merasa bosan. Namun, penggunaan Quizizz mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan karena siswa terlibat secara langsung dalam menjawab soal dan mengikuti tantangan yang diberikan. Penggunaan Quizizz juga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyampaikan bahwa Quizizz cukup membantu meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Salah satu siswa menyatakan bahwa penggunaan Quizizz membantu meningkatkan hasil belajar meskipun belum sepenuhnya maksimal. Sementara itu, siswa lainnya menyampaikan bahwa Quizizz sangat membantu dalam memahami materi pelajaran sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat terjadi karena siswa lebih termotivasi dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Semakin tinggi motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, maka semakin besar pula kemungkinan siswa memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain memberikan dampak positif, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penggunaan Quizizz. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa dirinya masih merasa bingung ketika menggunakan sistem layar IFP saat pembelajaran berlangsung. Kendala tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memerlukan kemampuan adaptasi baik dari siswa maupun guru. Meskipun demikian, kendala tersebut tidak

terlalu menghambat proses pembelajaran secara keseluruhan. Siswa lainnya bahkan menyatakan bahwa dirinya tidak mengalami kendala yang berarti selama menggunakan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz relatif mudah digunakan oleh siswa, terutama jika guru memberikan arahan dan pendampingan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Peran guru dalam penggunaan Quizizz juga menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyampaikan bahwa guru berperan sebagai pembimbing, fasilitator, motivator, dan evaluator selama pembelajaran berlangsung. Guru membantu menjelaskan arti kalimat atau soal yang belum dipahami siswa serta mengarahkan proses pembelajaran agar berjalan dengan baik. Peran guru sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Walaupun Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis teknologi, keberhasilan penggunaannya tetap bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi pembelajaran. Guru tidak hanya bertugas memberikan soal melalui Quizizz, tetapi juga harus mampu memberikan penjelasan dan motivasi kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Kedua siswa menyatakan bahwa mereka menjadi lebih aktif dan lebih semangat ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat penting karena dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Siswa yang aktif cenderung lebih mudah mengingat materi yang dipelajari dibandingkan siswa yang pasif. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui pula bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris masih tergolong baru karena baru dilakukan satu kali. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh menunjukkan respon positif dari siswa terhadap penggunaan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz memiliki potensi besar untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.

**Table 1. Quizizz**

Nama Siswa : Naura Khansa Nabila		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media Quizizz membuat lebih semangat belajar?	Ya, pembelajaran menggunakan Quizizz terasa lebih seru sehingga membuat saya lebih tertarik mengikuti pelajaran.
2	Berikan pendapat tentang penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Inggris?	Menurut saya, penggunaan Quizizz membantu saya lebih mudah memahami materi pembelajaran.
3	Apakah Quizizz membantu memahami materi Pelajaran Bahasa Inggris dengan lebih mudah?	Masih ada beberapa materi yang belum sepenuhnya saya pahami karena masih dalam tahap penyesuaian dengan materi yang diberikan.
4	Apakah kelebihan media Quizizz dibandingkan metode pembelajaran biasa?	Penggunaan Quizizz membuat saya lebih memahami materi dan meningkatkan semangat belajar.
5	Kendala apa yang yang dialami pada saat menggunakan Quizizz?	Terkadang saya masih merasa bingung ketika menggunakan sistem layar IFP saat

6	Apakah penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris? Bagaimana peran Guru Bahasa Inggris dalam penggunaan Quizizz di kelas?	pembelajaran berlangsung. Quizizz cukup membantu dalam meningkatkan hasil belajar saya meskipun belum sepenuhnya maksimal. Peran guru Bahasa Inggris dalam penggunaan Quizizz adalah membimbing dan menjelaskan arti kalimat atau soal yang terdapat di dalam Quizizz sehingga siswa lebih mudah memahami materi.
7		
8	Apakah Quizizz membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan?	Ya, penggunaan Quizizz membuat saya lebih semangat belajar dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.
9	Seberapa sering Quizizz digunakan dalam proses pembelajaran?	Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris baru dilakukan satu kali.
10	Apakah menjadi lebih aktif ketika pembelajaran menggunakan Quizizz?	Ya, saya menjadi lebih semangat dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris saat menggunakan Quizizz.

**Table 2. Quizizz**

Nama Siswa: Kemangi Anindhita Roseni		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media Quizizz membuat lebih semangat belajar?	Ya, pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Quizizz terasa lebih menyenangkan karena memberikan tantangan yang menarik selama proses belajar.
2	Berikan pendapat tentang penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Inggris?	Menurut saya, penggunaan Quizizz membantu saya lebih mudah memahami soal-soal dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
3	Apakah Quizizz membantu memahami materi Pelajaran Bahasa Inggris dengan lebih mudah?	Ya, Quizizz mempermudah saya dalam memahami materi maupun soal Bahasa Inggris yang diberikan guru.
4	Apakah kelebihan media Quizizz dibandingkan metode pembelajaran biasa?	Kelebihan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran adalah adanya tantangan dan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih termotivasi.
5	Kendala apa yang yang dialami pada saat menggunakan Quizizz?	Selama menggunakan Quizizz, saya tidak mengalami kendala yang berarti dalam proses pembelajaran.
6	Apakah penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris? Bagaimana peran Guru Bahasa Inggris dalam penggunaan Quizizz di kelas?	Ya, penggunaan Quizizz sangat membantu saya dalam memahami materi pelajaran. Peran guru dalam penggunaan Quizizz adalah sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator. Guru mengarahkan proses pembelajaran serta menyiapkan soal yang sesuai dengan materi sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran.
7		
8	Apakah Quizizz membuat suasana belajar menjadi lebih	Ya, pembelajaran menggunakan Quizizz terasa lebih seru, menarik, dan mampu

	menyenangkan?	meningkatkan rasa penasaran siswa dalam belajar
9	Seberapa sering Quizizz digunakan dalam proses pembelajaran?	Penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris baru dilakukan satu kali.
10	Apakah menjadi lebih aktif ketika pembelajaran menggunakan Quizizz?	Ya, saya menjadi lebih aktif dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran saat menggunakan Quizizz.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi saat ini menjadi salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Quizizz terbukti memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi ketika belajar menggunakan Quizizz. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran modern yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran. Quizizz menghadirkan unsur permainan dan kompetisi yang membuat siswa merasa tertantang untuk menjawab soal dengan baik. Selain itu, penggunaan Quizizz juga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Tampilan soal yang menarik dan adanya umpan balik langsung membuat siswa dapat mengetahui kesalahan mereka secara cepat sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, penggunaan media interaktif sangat penting karena dapat membantu siswa memahami kosakata, struktur kalimat, maupun soal-soal latihan dengan lebih menarik.

Penggunaan Quizizz juga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih berani menjawab soal dan lebih aktif mengikuti proses pembelajaran karena suasana belajar terasa lebih menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Meskipun demikian, penggunaan Quizizz masih memiliki beberapa kendala, terutama terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memberikan arahan dan pendampingan kepada siswa agar penggunaan media pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Selain itu, fasilitas pendukung seperti jaringan internet dan perangkat pembelajaran juga perlu dipersiapkan dengan baik. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan manfaat yang cukup besar bagi siswa maupun guru. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di

## **SIMPULAN**

Penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, keaktifan, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Pembelajaran menggunakan Quizizz membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran. Quizizz juga membantu siswa memahami materi dan soal Bahasa Inggris dengan lebih mudah melalui tampilan pembelajaran yang menarik dan adanya sistem evaluasi secara langsung. Selain itu, penggunaan Quizizz mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif selama proses belajar berlangsung. Peran guru dalam penggunaan Quizizz sangat penting sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator agar proses pembelajaran

dapat berjalan dengan efektif. Meskipun masih terdapat beberapa kendala teknis dalam penggunaan media tersebut, kendala tersebut tidak menghambat proses pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- English, G., Kosakata, P., Inggris, B., Melalui, I., Quizizz, P., Andewi, W., Waziana, W., Nagara, E. S., Sari, D. N., Negeri, S. D., Kunci, K., Inggris, K. B., & Dasar, S. S. (2025). *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Pendidikan Masyarakat*, Vol. 2 (2), 2025 <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/index>. 2(2), 129–140.
- Keterlibatan, P., & Sekolah, S. (2025). *Arus Jurnal Pendidikan ( AJUP ) Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap*.
- Media, I., Untuk, W., Minat, M., Pada, S., Pelajaran, M., Inggris, B., Iii, K., & Dasar, S. (2025). 2656-0402. 7, 48–58.
- Nomor, V., Yuliandini, A., Pendidikan, M., Inggris, B., & Mataram, U. (2025). *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 4 Kuranji Izam Nourma*. 5, 202–208.
- Sukarno, D. N., Luh, N., Nuraini, S., & Ningsih, W. N. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa Indonesia Menggunakan Game-Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar*. 10(1), 92–99. <https://doi.org/10.17977/um027v10i12025p92-99>
- (1, 2, 3 123, 2025) 1, 2, 3 123. (2025). 10.
- English, G., Kosakata, P., Inggris, B., Melalui, I., Quizizz, P., Andewi, W., Waziana, W., Nagara, E. S., Sari, D. N., Negeri, S. D., Kunci, K., Inggris, K. B., & Dasar, S. S. (2025). *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Pendidikan Masyarakat*, Vol. 2 (2), 2025 <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/index>. 2(2), 129–140.
- Keterlibatan, P., & Sekolah, S. (2025). *Arus Jurnal Pendidikan ( AJUP ) Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap*.
- Media, I., Untuk, W., Minat, M., Pada, S., Pelajaran, M., Inggris, B., Iii, K., & Dasar, S. (2025). 2656-0402. 7, 48–58.
- Nomor, V., Yuliandini, A., Pendidikan, M., Inggris, B., & Mataram, U. (2025). *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 4 Kuranji Izam Nourma*. 5, 202–208.
- Sukarno, D. N., Luh, N., Nuraini, S., & Ningsih, W. N. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa Indonesia Menggunakan Game-Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar*. 10(1), 92–99. <https://doi.org/10.17977/um027v10i12025p92-99>
- (Nomor et al., 2025)1, 2, 3 123. (2025). 10.
- English, G., Kosakata, P., Inggris, B., Melalui, I., Quizizz, P., Andewi, W., Waziana, W., Nagara, E. S., Sari, D. N., Negeri, S. D., Kunci, K., Inggris, K. B., & Dasar, S. S. (2025). *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Pendidikan Masyarakat*, Vol. 2 (2), 2025 <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/index>. 2(2), 129–140.
- Keterlibatan, P., & Sekolah, S. (2025). *Arus Jurnal Pendidikan ( AJUP ) Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap*.
- Media, I., Untuk, W., Minat, M., Pada, S., Pelajaran, M., Inggris, B., Iii, K., & Dasar, S. (2025). 2656-

0402. 7, 48–58.

Nomor, V., Yuliandini, A., Pendidikan, M., Inggris, B., & Mataram, U. (2025). *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 4 Kuranji Izam Nourma*. 5, 202–208.

Sukarno, D. N., Luh, N., Nuraini, S., & Ningsih, W. N. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa Indonesia Menggunakan Game-Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar*. 10(1), 92–99. <https://doi.org/10.17977/um027v10i12025p92-99>

(English et al., 2025)1 , 2 , 3 123. (2025). 10.

English, G., Kosakata, P., Inggris, B., Melalui, I., Quizizz, P., Andewi, W., Waziana, W., Nagara, E. S., Sari, D. N., Negeri, S. D., Kunci, K., Inggris, K. B., & Dasar, S. S. (2025). *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Pendidikan Masyarakat, Vol. 2 (2), 2025* <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/index>. 2(2), 129–140.

Keterlibatan, P., & Sekolah, S. (2025). *Arus Jurnal Pendidikan ( AJUP ) Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap*.

Media, I., Untuk, W., Minat, M., Pada, S., Pelajaran, M., Inggris, B., Iii, K., & Dasar, S. (2025). 2656-0402. 7, 48–58.

Nomor, V., Yuliandini, A., Pendidikan, M., Inggris, B., & Mataram, U. (2025). *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 4 Kuranji Izam Nourma*. 5, 202–208.

Sukarno, D. N., Luh, N., Nuraini, S., & Ningsih, W. N. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa Indonesia Menggunakan Game-Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar*. 10(1), 92–99. <https://doi.org/10.17977/um027v10i12025p92-99>