

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZ DALAM MENINGKATKAN PASSIVE VOICE PADA SISWA SD

Putri Maharani Br Karo Sekali¹, Elida Ronauli Saragi², Satria Simanjuntak³, Cleo Vexia Sinaga⁴, Nanda Ramadani⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan

Email: pm5836602@gmail.com

Abstract: *Elementary school students' understanding of passive voice remains low due to grammatical complexity and lack of engaging instructional media. This study aimed to examine the effectiveness of Quizizz in improving students' comprehension and to evaluate their responses to the platform. A descriptive quantitative approach with a pre-experimental design (one group pre-test and post-test) was used, involving 20 fourth-grade students from SD Negeri 064976 Medan. Data were collected through written tests, observations, and questionnaires. Results showed an increase in average scores from 61.05 to 82.63, with mastery level rising from 30% to 90%. Additionally, 95% of students responded positively, stating that Quizizz improved their understanding and made learning more enjoyable. These findings suggest that Quizizz is effective in enhancing learning outcomes and motivation, and is suitable for integration into elementary-level English instruction.*

Keywords: *Quizizz, Passive Voice, Elementary Students, Interactive Media, Learning Outcomes.*

Abstrak: Kemampuan Kemampuan siswa SD dalam memahami *passive voice* masih rendah akibat kompleksitas struktur kalimat dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan mengukur efektivitas Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa serta mengevaluasi tanggapan mereka terhadap media tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan desain pre-eksperimental (one group pre-test and post-test), melibatkan 20 siswa kelas IV SD Negeri 064976 Medan. Data dikumpulkan melalui tes tertulis, observasi, dan angket. Hasil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 61,05 menjadi 82,63, dan ketuntasan belajar naik dari 30% menjadi 90%. Sebanyak 95% siswa merespons positif, menyatakan Quizizz mempermudah pemahaman dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, serta layak diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *Quizizz, Passive Voice, Siswa SD, Media Interaktif, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap struktur tata bahasa, khususnya kalimat pasif (*passive voice*). Kalimat pasif memiliki pola yang berbeda secara signifikan dari struktur kalimat Bahasa Indonesia, sehingga tidak jarang menimbulkan kebingungan bagi peserta didik. Ketidaktuntasan peserta didik dalam mengetahui materi ini akan bersangkutan pada minimnya keinginan untuk belajar serta hasil pengetahuan yang belum optimal.

Kemajuan teknologi telah mendorong perubahan paradigma pada kedudukan pendidikan. Contoh inovasi yang makin populer adalah kemanfaatan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi. Quizizz, sebagai salah satu platform kuis interaktif, memberikan pengalaman belajar yang menarik dengan mekanisme permainan dan umpan balik langsung. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak cuma belajar secara pasif tetapi juga aktif berpartisipasi dalam menguasai materi gramatikal yang kompleks.

Penelitian terdahulu mendukung efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran. Annisa dan Erwin, (2021) menunjukkan bahwa Quizizz mampu mengembangkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran IPA. Walaupun bukan pada mata pelajaran Bahasa Inggris, prinsip interaktif dan menyenangkan dari Quizizz tetap relevan. Azwar dkk., (2024) menyimpulkan bahwa penggunaan platform gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Inggris.

Yuliastuti dkk., (2023) juga menyampaikan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa sekolah dasar. Sementara itu, Islamy dan Kaniadewi, (2022) menegaskan bahwa pengajaran *passive voice* memerlukan strategi khusus agar siswa mampu memahami bentuk kalimat ini secara menyeluruh. Walaupun studi mereka difokuskan pada jenjang menengah, pendekatan pedagogis yang diusulkan dapat diadaptasi untuk kebutuhan siswa SD.

Dari konteks nasional, Fitriawan dkk., (2021) menemukan bahwa siswa SD di Kabupaten Kendal mengalami kesulitan memahami Bahasa Inggris, terutama dalam aspek grammar. Kesulitan ini berkaitan dengan terbatasnya metode pengajaran yang inovatif dan minimnya media pembelajaran yang untuk dukung proses belajar siswa. Selain itu, Candrawati, (2022)

menekankan pentingnya pemilihan bahan ajar yang relevan dengan kehidupan siswa, seperti teks, video, dan permainan peran, untuk mempermudah pemahaman Bahasa Inggris.

Sesuai dengan latar belakang tersebut, sasara dari penelitian ini merupakan untuk mengetahui: (1) Bagaimana pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran *passive voice* di tingkat SD; (2) Apakah media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa; dan (3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan Quizizz untuk media pendidikan belajar. Penelitian memakai pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan fokus pada peningkatan pemahaman siswa serta respon mereka terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan tepat guna, terutama dalam pengajaran tata bahasa Bahasa Inggris di sekolah dasar. Hasil penelitian juga berpotensi menjadi referensi penting bagi para pendidik dan pengembang kurikulum dalam mendesain pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan dan efisien.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif menggunakan bentuk *pre-eksperimenl model one group pre-test and post-test*. Tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas *Quizizz* dalam pemahaman siswa dalam mengetahui tentang *passive voice*.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 064976 Jl. Kapten M. Jamil Lubis, Medan Tembung. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang (12 laki-laki dan 8 perempuan). Penentuan sampel dilakukan melalui teknik total sampling, karena jumlah siswa relatif kecil.

Dalam penelitian menggunakan teknik pengumpulan data yang mencakup empat metode, yaitu *pre-test*, *post-test*, observasi, dan angket. Tes awal (*pre-test*) dilaksanakan dalam bentuk tes tertulis sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi sebelum mereka menerima penjelasan.. Setelah pembelajaran berakhir, dilakukan Tes akhir (*post-test*) menggunakan platform Quizizz sebagai metode evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Selama proses pembelajaran berlangsung, observasi digunakan untuk mencatat tingkat keaktifan, partisipasi, dan keterlibatan siswa. Untuk mengetahui pandangan siswa terhadap Quizizz sebagai media

pembelajaran, dilakukan penyebaran angket yang memakai skala Likert dengan empat opsi jawaban. Instrumen penelitian mencakup:

1. Soal *pre-test* dan *post-test* berdasarkan indikator penguasaan *passive voice*,
2. Lembar observasi keaktifan siswa, dan
3. Angket siswa berisi 10 pernyataan tentang pengalaman menggunakan Quizizz.

Analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif kuantitatif, meliputi perhitungan rata-rata nilai, tingkat ketuntasan belajar, dan respons siswa terhadap media yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menilai seberapa efektif penggunaan alat pembelajaran interaktif Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV di SD Negeri 064976 mengenai materi *Passive Voice*. Untuk mencapai tujuan ini, sejumlah langkah dilakukan, mulai dari pelaksanaan *pre-test*, penerapan proses pembelajaran menggunakan Quizizz, pelaksanaan *post-test*, pengamatan aktivitas siswa, hingga distribusi kuesioner sebagai alat tambahan. Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan diinterpretasikan secara kualitatif untuk memberikan gambaran lengkap tentang dampak penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

Analisis Hasil Pre-test dan Post-test

Pada tahap awal, siswa diberi *pre-test* untuk menilai seberapa baik mereka sudah memahami materi *Passive Voice*. Dari 20 siswa yang terlibat, hanya 6 siswa (30%) yang berhasil mendapatkan nilai ≥ 70 (kategori tuntas), sementara 14 siswa (70%) lainnya belum mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai kelas berada di angka 61,05, menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami struktur kalimat pasif dalam bahasa Inggris. Hal ini menjadi sinyal bahwa diperlukan metode atau alat pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk mendukung pemahaman siswa tentang materi tersebut.

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan Quizizz, dilakukan *post-test* untuk menilai perkembangan hasil belajar. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan: sebanyak 18 siswa (90%) berhasil mencapai nilai tuntas, sementara hanya 2 siswa (10%) yang belum mendapatkan nilai ≥ 70 . Rata-rata nilai kelas juga meningkat menjadi 82,63. Informasi lebih detail dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas IV pada Materi *Passive Voice*

N o	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Rata-rata Nilai
1	<i>Pre-test</i> Tuntas	6	30%	61,05
2	<i>Pre-test</i> Belum Tuntas	14	70%	-
3	<i>Post-test</i> Tuntas	18	90%	82,63
4	<i>Post-test</i> Belum Tuntas	2	10%	-

Peningkatan hasil dari pre-test ke post-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Kenaikan persentase ketuntasan dari 30% menjadi 90% menggambarkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama Quizizz, dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Quizizz memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi, melalui fitur kuis berbasis permainan yang membuat siswa lebih terlibat dan fokus selama proses belajar.

Keterlibatan Siswa Selama Pembelajaran

Pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias saat menggunakan Quizizz. Mereka menunjukkan semangat yang tinggi dalam menjawab setiap pertanyaan, saling bersaing untuk meraih skor tertinggi, tanpa merasakan tekanan seperti dalam ujian biasa. Atmosfer kelas menjadi lebih hidup dan dinamis, memperlihatkan bahwa metode pembelajaran berbasis gamifikasi dapat mengubah respons siswa terhadap materi yang dulunya dianggap susah.

Hal ini sejalan dengan teori Pembelajaran Berbasis Permainan yang diungkapkan oleh Prensky (2001), yang berpendapat bahwa metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dapat meningkatkan perhatian, daya ingat, dan pemindahan pengetahuan karena menggabungkan hiburan dengan proses berpikir. Quizizz sebagai media gamifikasi memberikan umpan balik yang cepat, sistem penilaian yang memotivasi, dan tampilan visual yang menarik, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang berarti.

Hasil Angket dan Persepsi Siswa

Kuesioner yang dibagikan setelah sesi pembelajaran menunjukkan bahwa 95% siswa setuju atau sangat setuju bahwa belajar melalui Quizizz membuat mereka lebih mudah memahami materi Passive Voice. Siswa juga merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan memotivasi mereka untuk belajar.

Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas Quizizz tidak hanya berfokus pada aspek kognitif siswa (hasil belajar), tetapi juga mencakup aspek afektif seperti motivasi belajar, kepuasan, dan rasa percaya diri siswa dalam memahami materi.

Diskusi Temuan Berdasarkan Literatur

Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan para pendidik dalam mengintegrasikan kemajuan teknologi ke dalam metode pengajaran, terutama dalam pelajaran Bahasa Inggris. Pelatihan semacam ini tidak hanya menekankan pada peningkatan kemampuan teknis guru dalam menggunakan berbagai alat dan platform digital, tetapi juga menyajikan pemahaman praktis mengenai metode pengajaran yang efektif dan aplikatif di dalam kelas (Talitha dkk. , 2023; Tambunan dkk. , 2021).

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran seperti Quizizz bisa dipahami sebagai langkah strategis untuk mengubah proses belajar yang biasanya membosankan menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Ini sangat relevan dalam pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, yang seringkali memerlukan pendekatan yang kontekstual dan menarik agar siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat struktural seperti Passive Voice. Selain memberikan efek positif terhadap hasil belajar siswa, penggunaan media digital seperti Quizizz juga mendukung perkembangan profesionalisme para guru. Melalui penguasaan teknologi pendidikan, guru tidak hanya diharapkan mampu menggunakan perangkat digital, tetapi juga untuk merancang metode pengajaran yang fleksibel, efektif, dan sesuai dengan tuntutan zaman saat ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk meninjau sejauh mana efektivitas penggunaan Platform pembelajaran dengan fitur interaktif **Quizizz** dalam mendukung siswa sekolah dasar

memahami materi *passive voice*, serta untuk mengevaluasi respon siswa terhadap media tersebut. Temuan studi menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan Quizizz. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa yang naik dari **61,05 menjadi 82,63**, disertai dengan kenaikan tingkat ketuntasan belajar dari **30% menjadi 90%**.

Selain pencapaian akademik, temuan juga menunjukkan bahwa siswa menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Dari data observasi dan angket, terlihat bahwa siswa menyambut baik penggunaan Quizizz karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak membosankan. Mereka merasa lebih mudah memahami materi, lebih termotivasi, dan lebih menikmati proses belajar yang disajikan secara interaktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Quizizz tidak hanya berdampak positif pada peningkatan pemahaman konseptual siswa terhadap struktur gramatikal Bahasa Inggris, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pengembangan sikap belajar aktif dan menyenangkan. Temuan ini menegaskan bahwa ketika teknologi diterapkan secara tepat dalam pembelajaran, ia bukan hanya menjadi alat bantu, tetapi juga mampu mentransformasi cara siswa memahami konsep yang rumit, seperti *passive voice*. Dengan hasil tersebut, pendekatan berbasis teknologi ini layak diposisikan sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru harus mulai menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz saat mengajar bahasa Inggris, terutama untuk materi struktural seperti suara diam. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keinginan siswa untuk belajar. Peneliti kemudian disarankan untuk memperluas sampel mereka atau menggunakan desain penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., ... & Yuliastuti, C. (2023). *Model & metode pembelajaran inovatif: Teori dan panduan praktis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667.
- Azwar, R., Supatmi, R., Anam, K., Setyowati, D., & Khalidy, F. (2024). Transformasi pembelajaran Bahasa Inggris dengan platform gamifikasi interaktif seperti Quizizz dan Kahoot: Systematic literature review. *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Bahasa Inggris*, 1(1), 24–29.
- Candrawati, N. K. M. (2022). Persepsi guru terhadap kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 4(1), 17–21.
- Fitriawan, M. D., & Budiman, M. A. (2021). Analisis kesulitan siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris di SD Negeri 1 Boja Kabupaten Kendal tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Arya Satya: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1).
- Islamy, S. P., & Kaniadewi, N. (2022). A review of teaching passive voice strategy. *Epigram*, 19(2), 183–197.
- Prensky, M. (2001). The games generations: How learners have changed. *Digital Game-Based Learning*, 1(1), 1–26.
- Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., & Suhilman. (2023). Pengembangan bahan ajar digital flipbook dalam meningkatkan kompetensi guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177.