

PEMANFAATAN MEDIA QUIZIZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS VII.A SMPN 1 CINIRU

Uun Rusmiati, S.Pd
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Uunrusmiati32@gmail.com
081322502500

ABSTRAK

Kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Inggris salah satunya disebabkan karena Bahasa Inggris adalah Bahasa Asing yang tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, selain itu dalam pembelajaran Bahasa Inggris, pengucapan atau pronunciation dan penulisannya berbeda hal tersebut membuat peserta didik merasa kesulitan. Namun seiring dengan perkembangan media elektronik kesulitan tersebut pada saat ini tidak lagi menjadi kendala dalam kegiatan pembelajaran, banyak media yang dapat digunakan untuk membantu memudahkan dalam pembelajaran Bahasa Asing. Bahkan pada saat ini peserta didik lebih pandai menggunakan media-media yang ada dengan mudah salah satu diantaranya penggunaan gadget/HP, mereka pandai bermain game dengan durasi waktu yang lama. Berdasarkan hal tersebut penggunaan gadget/HP juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai media belajar. Media quiziz salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, media quiziz ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk menarik minat peserta didik terhadap materi atau bahan ajar yang akan dipelajari, peserta didik dengan mudah akan memahami materi yang diajarkan seperti halnya mereka sedang bermain games. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa inggris menggunakan media quiziz, penelitian ini menggunakan metode observasi dan deskripsi. Adapun sampel yang diambil dalam melaksanakan penelitian adalah siswa kelas VII.A di SMPN 1 Ciniru sebanyak 27 orang pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini masih bersipat terbatas lingkupnya oleh karena itu saran yang membangun dari para pembaca untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa inggris sangat diharapkan.

Kata kunci: Media Quiziz, Pembelajaran Bahasa Inggris, Motivasi Peserta Didik

UTILIZATION OF QUIZ MEDIA TO INCREASE STUDENT MOTIVATION IN LEARNING ENGLISH IN CLASS VII.A SMPN 1 CINIRU

ABSTRACT

Lack of student's motivation in learning English, one of the reason is English as a foreign language. it is not used in daily life. In learning English, there are the differences between written and pronunciation. It caused students difficulties. But today there are many electronic media that can use in learning English. Many students are clever in using electronic media, They use mobile phone to play games. Based on that fact mobile phone can also use in learning English as a media to improve students 'motivation. Quiziz is one of media which can use in learning to encourage student's interest in the materials that will learn. Students can easy to understand the materials, because they learn it in a game. The goal of this research is to use quiziz as a media in learning English to improve students' motivation in studying English. This research uses observation and description method. The sample in this research is students of class VII.A SMPN 1 Ciniru in a year 2023/2024, there are 27 students involving in this research. This research is still limited, so the comment and suggestion from the reader to improve students' motivation in learning English is very hoped.

Keywords: Media Quiziz, Learning English, Students Motivation

PENDAHULUAN

Keberhasilan dari kegiatan pembelajaran tidak hanya tampak pada skor peserta didik yang didapatkan, akan tetapi dilihat pula pada sikap peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Masih adanya peserta didik yang bersikap kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas merupakan salah satu penyebab kurangnya keberhasilan dari kegiatan pembelajaran. Pada perkembangan zaman ini, media elektronik sangat mempengaruhi peserta didik bahkan diantara mereka masih ada yang bermain gadget/Hp pada saat kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut juga yang menyebabkan motivasi mereka dalam merespon materi atau bahan ajar yang diberikan oleh guru kurang maksimal. Dengan keadaan tersebut, diperlukan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Beberapa hal yang ditemukan dalam pembelajaran diantaranya peserta didik lebih tertarik dengan media gadget/Hp dibandingkan dengan memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.

Menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar. Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar, Akram, dkk. (2023)

Model pembelajaran yang masih monoton juga merupakan hal yang kurang menarik bagi peserta didik, pemilihan model pembelajaran yang bervariasi akan lebih baik untuk peserta didik. Materi atau bahan ajar yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, membuat mereka merasa kurang tertarik untuk mempelajarinya. Kesulitan yang mereka temukan dalam memahami materi atau bahan ajar menjadikan respon yang ditunjukkan oleh peserta didik kurang. Belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing tampaknya mudah bagi sebagian siswa, namun ada juga sebagian siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Umumnya cara mengajar mungkin membuat siswa malas dan bosan di kelas dan tentu saja kemalasan dan membosankan mereka membuat mereka sulit untuk memahami pelajaran, Andi sasrawangi, dkk. (2021).

Dalam proses pembelajaran diperlukan keaktifan siswa agar terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa, hal ini berguna supaya kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif, Ramadhani, dkk. (2023). Dengan hal tersebut untuk meningkatkan keaktifan peserta didik serta interaksi yang baik dalam kegiatan pembelajaran agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang familiar dan relevan dengan peserta didik seperti gadget/hp dalam kegiatan pembelajaran.

Banyaknya aplikasi dalam gadget yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran salah satu diantaranya dengan games yang sangat familiar, peserta didik bahkan diantaranya menghabiskan waktu dengan durasi yang lama untuk bermain game. QUIZIZZ merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai fitur menarik dan menyenangkan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membuat siswa senang belajar. Penggunaan aplikasi QUIZIZZ ini dapat diterapkan

pada semua mata pelajaran, Desi Nursyifa R, dkk. (2024). Media pembelajaran interaktif Quizizz dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai media pembelajaran media berbasis permainan dan teknologi, Halimatus Solikah (2020).

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut maka media quiziz dapat dimanfaatkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis mengimplementasikan media quiziz untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris, pada materi procedure teks di kelas VII.A tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan metode observasi dan deskripsi. Observasi atau pengamatan dilakukan pada saat sebelum pembelajaran dilaksanakan, selanjutnya penulis juga melakukan observasi atau pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar ceklis untuk melihat respon peserta didik, dan observasi atau pengamatan setelah pembelajaran dilaksanakan yaitu dengan meneliti data hasil dari pembelajaran baik hasil diskusi kelompok maupun presentasi kelompok yang dilakukan oleh peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PBL, model pembelajaran ini dipilih karena dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab dalam kelompok. Metode deskripsi berupa pemaparan dari penulis berkaitan dengan langkah atau tahapan penulis dalam mengimplementasikan media quiziz dalam pembelajaran yang dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua kali pertemuan, pada siklus dua kegiatan PPG Daljab. Pertemuan ke satu dilaksanakan pada hari sabtu 20 januari 2024, dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu 24 januari 2024 pada kelas serta peserta didik yang sama. Tempat pelaksanaan di SMPN 1 ciniru kelas VII.A yang berjumlah 27 orang pada tahun ajaran 2023/2024. Kegiatan penelitian ini menggunakan metode observasi atau pengamatan dan metode deskriptif yang akan mendeskripsikan bagaimana pengimplemtasian media quiziz dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Pendekatan yang digunakan yaitu kualitatif dengan data deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Quiziz sebagai media pembelajaran

Keadaan peserta didik di kelas VII.A SMPN 1 Ciniru yang sebagian lebih tertarik dengan gadget/hp pada saat pembelajaran, tidak fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru merupakan hal yang harus diselesaikan. Sikap peserta didik yang tampak bosan dan tidak tertarik dengan materi pembelajaran juga hal paling mendasar kenapa penelitian ini harus dilaksanakan. Berdasarkan beberapa literatur penelitian pemanfaatan media gadget/hp dalam pembelajaran dapat diimplementasikan. Quiziz adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Pembuatan quiziz yang dipilih oleh penulis pada materi procedure teks dalam keterampilan menulis di kelas VII.A menggunakan media canva, hal yang pertama dilakukan oleh penulis adalah memilih template yang sesuai di aplikasi canva kemudian penulis memilih gambar yang sesuai dengan pertanyaan yang akan diajukan pada

[3]

<https://journal.fkip.uniku.ac.id/JGuruku/index>
jurnal.guruku@uniku.ac.id

peserta didik, menyertakan pilihan jawaban dalam bentuk pilihan ganda, menyiapkan jawaban yang benar dan salah dan yang terakhir mengaitkan link dari soal yang satu ke soal yang lainnya sampai selesai, sehingga quiziz dapat dimainkan oleh peserta didik. Mereka juga dapat mengetahui jawaban yang salah dan yang benar, diakhir peserta didik dapat menghitung soal yang di jawab dengan benar kemudian menjumlahkan score yang didapatkan.

Media canva banyak menyajikan template-template yang menarik sehingga peserta didik terlihat bersemangat dalam memainkan quiziz yang diberikan, tanpa disadari oleh peserta didik bahwasannya mereka sedang belajar melalui bermain quiziz. Quiziz yang digunakan dalam penelitian ini di berikan melalui grup whatsApp di kelas. Media canva sudah banyak digunakan oleh guru bahkan peserta didik dalam pembuatan media pembelajaran seperti: presentasi, video, quiziz, dan yang lainnya. Penggunaan media canva sangat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Pemanfaatan media quiziz untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran

Pembelajaran inovatif yang relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman sangatlah penting, hal tersebut selaras dengan keadaan peserta didik yang sangat melek terhadap perkembangan media elektronik seperti halnya gadget/Hp. Pemanfaatan gadget/Hp dalam pembelajaran tentunya harus disesuaikan terlebih dahulu dengan materi atau bahan ajar yang akan disampaikan oleh guru. Permainan atau game sangatlah familiar dengan peserta didik, mereka merasa tertarik dan termotivasi ketika bermain game. Hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan lebih tertarik, termotivasi, dan tidak merasa bosan atau jenuh ketika mereka diajak untuk bermain game, hal tersebut disebabkan karena game adalah permainan yang mereka sukai.

Quiziz sama halnya dengan bermain game, akan tetapi ada unsur pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam permainan quiziz. Peserta didik lebih aktif dan kreatif serta berfikir kritis dalam mencari jawaban dalam permainan quiziz tersebut. Berdasarkan hal tersebut media quiziz dapat di manfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik terhadap materi atau bahan ajar yang mereka pelajari. Secara tidak disadari peserta didik diajak untuk memahami materi atau bahan ajar yang sedang disampaikan oleh guru denagn bermain quiziz. Adapun beberapa kelebihan dari pemanfaatan media quiziz dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Memberikan kemudahan untuk guru dalam pembuatan soal dengan quiz yang interaktif
- Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melihat jawaban yang benar dan score yang didapat secara langsung.
- Memberikan kemudahan untuk peserta didik untuk mengetahui jawaban yang mereka jawab salah dan memperbaiki jawaban tersebut.
- Peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam memilih jawaban dari soal yang diberikan.

Adapun kekurangan atau kelemahan dari pemanfaatan media quiziz dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- Jaringan internet yang kurang baik menyebabkan peserta didik tidak dapat memainkan quiziz yang diberikan.
- Peserta didik dapat menjawab pertanyaan secara berulang.
- Ada beberapa gadget peserta didik yang kurang support untuk permainan quiziz disebabkan memory gadgetnya penuh.

Penyajian pertanyaan yang lebih kreatif untuk mendorong peserta didik lebih aktif dan berpikir kritis sangatlah diperlukan. Media quiziz sangatlah membantu bagi guru dalam meningkatkan motivasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran, akan tetapi harus tetap disesuaikan dengan situasi serta kondisi baik lingkungan sekolah maupun karakteristik peserta didik sendiri.

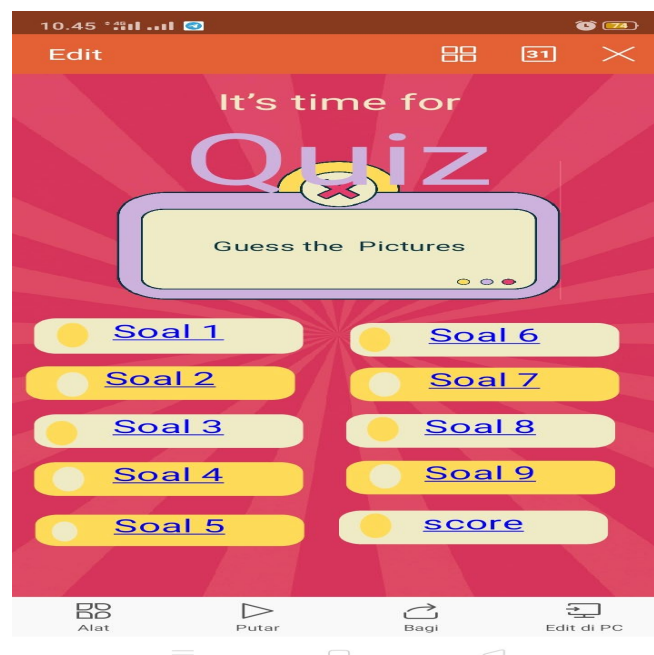
Hasil penelitian

Setelah penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media quiziz, khususnya di kelas VII.A SMPN 1 Ciniru. Peserta didik tampak lebih aktif dan kreatif dalam menjawab soal-soal berkaitan dengan materi atau bahan ajar yang mereka pelajari, peserta didik juga tampak mudah memahami materi atau bahan ajar yang diberikan bahkan mereka juga tampak lebih berkolaboratif dalam kegiatan diskusi kelompok yang mereka lakukan pada saat kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut menunjukan bahwa pemanfaatan media quiziz dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik di kelas VII.A SMPN 1 Ciniru.



Red Playful Quiz
Instagram Story (1).p

(Media quiziz yang digunakan berbentuk power point dan dibuat pada media canva)



[5]

<https://journal.fkip.uniku.ac.id/JGuruku/index>
jurnal.guruku@uniku.ac.id

(Gambar tampilan quiziz yang digunakan dalam pembelajaran dengan media canva)

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang di dapat oleh penulis pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan di kelas VII.A SMPN 1 Ciniru, dapat disimpulkan bahwa media quiziz efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris, peserta didik lebih aktif, kreatif, berfikir kritis dan mudah memahami materi atau bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Peserta didik tampak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran, mereka juga dapat menyelesaikan dan mengumpulkan lembar kerja yang dikerjakan secara berkelompok dengan baik dan mengumpulkannya dengan segera.

Adapun saran yang ingin penulis bagikan kepada para pembaca bahwasannya penelitian ini masih bersifat sederhana dan dalam lingkup yang masih terbatas, pemanfaatan media quiziz dalam pembelajaran membutuhkan persiapan terlebih dahulu baik materi atau bahan ajarnya, ketersediaan jaringan internet, serta ketersediaan perangkat gadget peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT karena atas Rahmat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan artikel ini. Dalam penulisan artikel ini, penulis banyak mendapatkan dukungan serta pemikiran dari berbagai pihak, mereka juga telah berbagi waktu dan tenaga dalam mendukung kelancaran penulisan artikel ini. Dalam kesempatan yang baik ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Erwin Oktoma sebagai dosen pembimbing pada kegiatan pelaksanaan PPL, Bapak Mohamad Muhtar, M.Pd sebagai guru pamong pada kegiatan pelaksanaan PPL, Bapak Drs. Agus Suryadi sebagai Kepala Sekolah SMPN 1 Ciniru, Ibu Sri Mulyati, S.Pd sebagai rekan sejawat yang membantu dalam proses kegiatan PPL sebagai oprator, dan Ibu Devi Meri Anggraeni, S.Pd sebagai rekan sejawat yang membantu dalam proses kegiatan PPL sebagai pengambil gambar atau kameramen.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Sasrawahgi, Iskandar & Muhlis (2021) Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar Bahasa Inggris Melalui Game Di Kelas VII MTSS Badan Amal Ujung Loe Kab Bulukumba Sulawesi Selatan." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* "Vol.3 No.3 September-Desember 2021
- Akram, dkk. (2023) Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Metode CAR (Classroom Action Research) Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Muhammadiyah Bungoro. " *Jurnal Guru Pencerah Semesta* " Vol.1 No.2 Februari 2023, pp. 151-155
- Armi Yustina & Banun Havifah Cahyo Khosiyono (2023) Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Siswa Kelas VI SD. " *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* " Vol.4(2) 2023.hal.593-598
- Desi Nursyifa Ramadani, Syifa Dilla Kansa & Prihantini Prihantini (2024) Penggunaan Media Quiziz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas

- Tinggi Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikna dan Sosial Humaniora*”Vol.2 No. 1 Februari 2024
- Halimatus Solikah (2020) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Ramadhani, Esti Suryani Putri & Muhammad Safi'i (2023) Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quiziz Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau.”*Jurnal Armada Pendidikan*”Vol. 1 No. 1 Februari 2023