

Meningkatkan Semangat Belajar: Pengaruh Game Edukasi Quizizz pada Siswa Kelas V A SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Deysti Tarusu¹, Tesalonika Yesi Worang²

Dosen Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Manado

Mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Manado

Abstrak

Dengan pendekatan yang sesuai dan kerja sama yang baik dari semua pihak yang ada, diharapkan siswa mampu mengatasi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan mencapai hasil yang optimal. Pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif tidak hanya akan meningkatkan keterampilan bahasa siswa, tetapi juga memberikan persiapan kepada siswa agar bisa menyesuaikan adanya tantangan global di waktu mendatang. Tujuan penelitian ini guna mengevaluasi dampak penerapan Game Edukasi Quizizz pada motivasi belajar siswa di kelas V A SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado dalam pelajaran Bahasa Inggris. Peneliti menerapkan data penelitian dengan sifat kuantitatif, dan data dikumpulkan melalui proses kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Populasi yang diteliti terdiri dari seluruh siswa kelas V A, sejumlah 25 siswa, dan metode pengambilan sampel yang diterapkan sampling jenuh. Hasilnya menjelaskan adanya pengaruh positif dari penerapan media audiovisual pada motivasi belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris. Ini dilihat sesuai hasil uji paired sample t-test yang menjelaskan skor sig. 0,000. Sebab skor sig. < 0,05, maka bisa dibuktikan bahwa ada pengaruh secara signifikan dari penerapan Game Edukasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa di kelas V. Dengan demikian, dapat dirangkum bahwa Game Edukasi Quizizz memberikan dampak positif bagi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V A SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado.

Kata Kunci : Game Edukasi Quizizz, Motivasi Belajar, Pembelajaran Bahasa Inggris

Abstract

With an appropriate approach and good cooperation from all parties, it is hoped that student will be able to overcome challenges in learning English and achieve optimal results. Effective English learning will not only improve student language skill, but also provide preparation for students to be able to adapt to global challenges in the future. The aim of this research is to evaluate the impact of implementing the Quizizz Educational Game on student learn motivations in class V A of Catholic Elementary School 03 Frater Don Bosco Manado in English lessons. Researchers apply research data with a quantitative nature, and data is collected through questionnaires, interviews and documentation processes. The population studied consisted of all class V A students, a total of 25 students, and the sampling method use was saturated sampling. The results explain the positive influence of the application of audiovisual media on students' learning motivation in English lessons. This can be seen from the result of the paired sample t-test which explains the sig score. 0,000. Because the score sig. < 0.05, then it can be proven that there is a significant influence from the application of the Quizizz Educational Game on students' learning motivation in class V. Thus, it can be summarized that the Quizizz Educational Game has a positive impact on

*students' learning motivations in English subject in class V A Catholic Elementary School
03 Don Bosco Brothers Manado.*

Keywords : *English Learning, Learning Motivation, Quizizz Educational Games*

Copyright (c) 2024 **Deysti**

✉ Corresponding author :

Email Address : deystitarusu@unima.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bagian terpenting dalam proses perkembangan suatu negara. Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu investasi pemerintah yang harus dimiliki demi kepentingan dan kemajuan negara. Hal demikian dikarenakan pendidikan merupakan satu-satunya hal yang dapat dilakukan pemerintah dalam meningkatkan sumber daya manusia yang cakap dan mempunyai kemampuan yang lebih baik. Tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran mengharuskan pengembangan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpadu. Lembaga pendidikan berperan utama untuk membentuk kecerdasan kehidupan bangsanya. Maka, lembaga pendidikan harus bisa menghadapi tantangan untuk mengejar perkembangan dan pertumbuhan teknologi atau ilmu pengetahuan, baik saat ini atau di masa depan. Zaman sekarang, teknologi merupakan bagian integral pada kehidupan sehari-hari, khususnya erat digital, teknologi merupakan elemen penting dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pada pendidikan.

Bahasa Inggris menjadi bahasa internasional yang berperan utama pada pendidikan global. Menurut (Dalilah & Sya, 2022) "Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah kini dinilai amat berpengaruh, terutama di era globalisasi yang semakin berkembang. Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, memuatkan berlimpah peluang di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk memulai pengenalan Bahasa Inggris sejak dini, agar anak-anak dapat dibekali dengan keterampilan berbahasa yang bermanfaat di masa depan". Sejalan pada pendapat tersebut (Febriani & Sya, 2022) mengatakan bahwa "Bahasa Inggris dapat dianggap sebagai bahasa internasional yang dipelajari dalam penjuru dunia, khususnya di Indonesia. Di era globalisasi saat ini, perkembangan zaman menjadikan bahasa Inggris bukan hanya sekadar pelajaran, tetapi juga sebuah kebutuhan".

Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, memiliki peran signifikan dalam komunikasi global. Namun, mengajarkan Bahasa Inggris kepada siswa SD sering kali menghadapi berbagai kendala. Banyak siswa yang merasa kesulitan memahami konsep-konsep bahasa asing, yang dapat menyebabkan rendahnya motivasi dan minat belajar. Dalam konteks ini, pendekatan konvensional dalam pengajaran sering kali tidak cukup efektif untuk menarik perhatian siswa dan menjaga semangat belajar mereka. Metode pengajaran yang dipakai guru sering kali tidak akurat dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Banyak guru yang masih memanfaatkan pendekatan tradisional yang kurang menarik bagi siswa, sehingga membuat proses belajar menjadi monoton dan membosankan. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran juga menyebabkan siswa kesulitan untuk menangkap materi yang diajarkan. Siswa sering kesulitan dalam menguasai Bahasa Inggris. Mereka belum terbiasa menggunakan kamus, kurang memahami pelajaran yang diajarkan, dan tidak terbiasa menyerap Bahasa Inggris pada aktivitas sehari-hari. Hal ini menyebabkan mereka kesulitan untuk menyebutkan

perbendaharaan kata, sinonim, antonim, serta menuliskan kata sesuai dengan ejaan yang benar.

Penggunaan metode yang lebih kreatif dan interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Quizizz menawarkan solusi dengan menggabungkan elemen permainan dalam pembelajaran. Quizizz adalah aplikasi multiplayer yang dapat diakses oleh siapa saja, dengan tampilan menarik dan interaktif. Aplikasi ini dirancang khusus untuk pendidik, menggabungkan elemen permainan dalam bentuk kuis yang mudah digunakan. Maka, Siswa dapat lebih berperan pada proses belajar mengajar, dimana bisa memperbaiki hasil belajar mereka. belajar mereka (Fauziyyah et al., 2024). Sejalan dengan pendapat tersebut (Yan Mei, 2018) mengatakan bahwa Aplikasi Quizizz menjadi platform pembelajaran online berbasis game yang gratis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan menggunakan Quizizz, motivasi dan hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan. Aplikasi ini dirancang untuk membantu peserta didik meraih hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan semangat mereka dalam proses belajar (Girsang & Shalihat, 2022). Dengan fitur-fitur seperti kompetisi, umpan balik instan, dan desain yang menarik, aplikasi ini bisa membentuk kondisi belajar yang menarik dan interaktif. Melalui penggunaan Quizizz, diharapkan siswa tidak hanya dapat memperluas penafsiran mereka terhadap materi Bahasa Inggris tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang lebih positif dan menarik.

Melalui penelitian ini, penulis bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penerapan game edukasi Quizizz pada semangat belajar siswa SD saat belajar Bahasa Inggris. Dengan meneliti bagaimana aplikasi ini dapat menimbulkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, Diharapkan bahwa hasil penelitiannya bisa menambah pengetahuan untuk pendidik dan menggunakan kebijakan sebagai rancangan program yang lebih efektif. taktik pembelajaran yang lebih berdaya guna dan menarik di era digital saat ini.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di SD Katolik 03 Frater Don Bosco yang berlokasi di Kota Manado, Kecamatan Wenang, Sulawesi Utara. Fokus utama penelitian adalah siswa Kelas V A di SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado pada semester ganjil tahun 2024/2025. Pelaksanaan penelitian berlangsung dari bulan Juli hingga Desember 2024. Metode yang diterapkan oleh peneliti ialah strategi kuantitatif melalui pendekatan pra-eksperimen, dengan desain penelitiannya yakni One Group Pretest-Posttest Design, yang mana ada satu kelompok studi tanpa kelompok kontrol. Proses penelitian dimulai dengan tahap pre-test sebelum perlakuan diberikan, dilanjutkan dengan penerapan perlakuan, dan diakhiri dengan post-test. Untuk analisis data, temuan ini mencakup uji prasyarat misalnya uji normalitas, homogenitas serta pengujian hipotesis yang meliputi uji-t sampel independent serta analisis regresi linier sederhana (Setiyawati, 2019). Secara ringkas, penelitian ini bisa dijelaskan dengan:

Tabel 1. Desain Penelitian

kelas	Pre-test	perlakuan	Post-test
eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂

Dimana:

X1 : Pembelajaran melalui media audio visual

O1 : Pre-test (sebelum mendapat perlakuan)

O2 : Post-test (setelah mendapat perlakuan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan Game Edukasi Quizizz sebagai peningkatan motivasi siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris di Kelas V A SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado, peneliti telah memusatkan informasi dibawah ini terkait motivasi siswa:

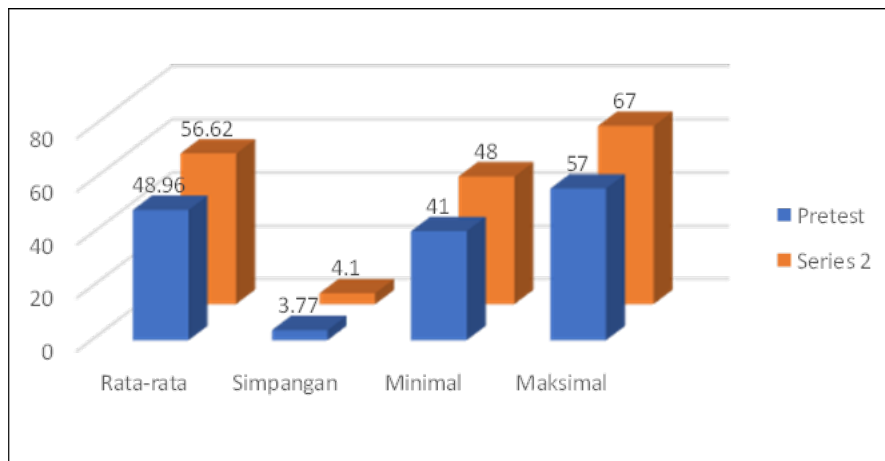
Tabel 2. Motivasi Belajar Siswa

No	Interval	Pre-test		Post-test	
		Frekuensi	Persentasi	Frekuensi	Persentasi
1	Sangat rendah	3	11,54%	1	3,85%
2	Rendah	6	23,08%	3	11,54%
3	Cukup	14	53,85%	14	53,85%
4	Tinggi	2	7,69%	7	26,92%
	Jumlah	25	100%	25	100%

Tabel tersebut dengan jelas menggambarkan pebandingan nilai motivasi belajar siswa yang diukur melalui pretest (sebelum proses belajar menjerap Game Edukasi Quizizz) dan posttest (setelah pembelajaran menjerap Game Edukasi Quizizz) di Kelas V A SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado. Hasil pretest menunjukkan bahwa terdapat 3 siswa dengan karakter sangat rendah, 6 siswa dengan karakter rendah, 14 siswa dengan karakter cukup, dan 2 siswa dengan karakter tinggi. Sementara itu, hasil posttest menunjukkan perbaikan yang signifikan, dengan 1 siswa memiliki karakter sangat rendah, 3 siswa dengan karakter rendah, 14 siswa dengan karakter cukup, dan 7 siswa dengan karakter tinggi. Berikut adalah rincian nilai motivasi belajar siswa pada posttest serta pretest:

Tabel 3. Motivasi Belajar Siswa

No	Uraian	Pre-test	Post-test	Kenaikan
1	Jumlah	1273	1472	199
2	Rata-rata	48,96	56,62	7,65
3	Simpangan Baku	3,77	4,10	0,32



Gambar 1. Diagram Perbandingan Posttest serta Pretest

Perbandingan nilai motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran melalui Game Edukasi Quizizz di Kelas V A SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado dapat terlihat sesuai hasil pretest dan posttest. Hasil pretest menjelaskan terdapat 3 siswa dengan karakter sangat rendah, 6 siswa dengan karakter rendah, 14 siswa dengan karakter cukup, dan 2 siswa dengan karakter tinggi. Sementara itu, hasil posttest menunjukkan peningkatan, dengan hanya 1 siswa yang memiliki karakter sangat rendah, 3 siswa dengan karakter rendah, 14 siswa dengan karakter cukup, dan 7 siswa dengan karakter tinggi. Sesuai dengan uraian yang ada, maka kesimpulannya penerapan Game Edukasi Quizizz telah berhasil menaikkan motivasi belajar siswa Kelas V A di SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado.

Hasilnya ini mengungkapkan bahwa penerapan Game Edukasi Quizizz berdampak positif pada motivasi belajar siswa. Data dari posttest menunjukkan adanya penambahan yang substansial pada motivasi belajar, melalui rata-rata nilai posttest mencapai 56,62. Angka tersebut lebih besar dibanding rata-rata nilai siswa yang menempuh proses belajar melalui metode konvensional, yang hanya ada 48,96, sehingga menunjukkan kenaikan sejumlah 7,66 poin. Maka, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Game Edukasi Quizizz pada pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas V A, Kecamatan Wenang, Sulawesi Utara, memberikan pengaruh positif yang substansial pada motivasi belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat berperan dalam meningkatkan kualitas serta minat belajar siswa.

2. PEMBAHASAN

Penelitian ini diterapkan di Kelas V A SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado, dengan 25 siswa menjadi sampel. Tujuannya yaitu sebagai penilaian pengaruh penerapan Game Edukasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas tersebut. Sebagai pengukuran motivasi belajar siswa, kami menerapkan kuesioner sejumlah 16 pertanyaan. Pengujiannya diterapkan untuk 25 siswa selama empat pertemuan, yang mencakup satu pretest, dua kali perlakuan, serta satu posttest. Dalam pertemuan pertama, kami melakukan pretest guna menilai tingkat motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan.

Hasil pretest mengungkapkan yakni motivasi belajar siswa tahap awal tergolong rendah, melalui skor rata-rata mencapai 48,96, yang berada dalam kelompok rendah. Beberapa faktor, baik internal maupun eksternal, berkontribusi pada rendahnya motivasi belajar ini. Di antara faktor internal, kurang antusias saat sesi tanya jawab, kebiasaan beberapa siswa yang suka berbincang bersama teman sekelas, serta ketidaktelitian dalam absensi dan pengumpulan PR menjadi beberapa penyebab yang menonjol (Dewi dkk 2022). Sementara itu, faktor eksternal juga memiliki peranan signifikan, seperti metode pengajaran yang cenderung monoton yakni ceramah yang digunakan oleh para guru,

kurangnya minat mereka dalam mengembangkan media interaktif, serta terbatasnya waktu untuk menciptakan alat bantu pembelajaran. Preferensi beberapa guru terhadap media konvensional seperti papan tulis juga menjadi penghambat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Widiyanti dan Ansori 2021).

Maka, pemanfaatan Media Audio Visual dalam proses pembelajaran di SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado bisa meningkatkan kualitas belajar. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif, serta berkontribusi dalam memperbaiki motivasi dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Dengan pendekatan yang tepat dan upaya kolaboratif dari semua pihak terkait, diharapkan siswa dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan meraih hasil yang lebih baik. Pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif tidak hanya akan meningkatkan kemampuan bahasa siswa tetapi juga mempersiapkan siswa dalam menghadapi adanya global di waktu mendatang. Penelitian ini dilakukan untuk memahami motivasi siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris di Kelas V A SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado dengan memanfaatkan Game Edukasi Quizizz. Sampel penelitian melibatkan 25 siswa Kelas V A dan dilakukan melalui empat tahapan: pengenalan, pelaksanaan pembelajaran, persiapan perlakuan, dan identifikasi. Penggunaan Game Edukasi Quizizz membuat proses belajar menjadi menarik, sehingga siswa tidak merasakan jenuh saat mendengar materi yang disampaikan oleh pengajar. Artinya, pemanfaatan Game Edukasi Quizizz menjadikan presentasi lebih hidup dan menyenangkan, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menjelaskan adanya pengaruh positif Game Edukasi Quizizz pada motivasi belajar siswa, khususnya pada pelajaran Bahasa Inggris di SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado.

Referensi:

- Dalilah, W. K., & Sya, M. F. (2022). Problematika Berbicara Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(4), 474–480.
- Dewi Yuliati, Santoso, G. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Ips Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 132–144.
- Fauziyyah, D. H., Antik Sari, N. T., & Wulan, N. S. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning (Gbl) Berbantuan Quizizz Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 1–7.
- Febriani, R., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Pengucapan Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 1(4), 461–467.
- Girsang, M. L., & Shalihat, H. M. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 3, 307–315.
- Setiawati, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Mi Al- Bahri Kebon Nanas Jakarta. Skripsi (Uin), 1–97.
- Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V A Di Sdn Ciparay I. *Seminar Nasional Pendidikan*, 226–228.