



Pengenalan Teknologi Pembelajaran Quizizz Kepada Siswa Sekolah Dasar Di Desa Balesari Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang

Lasim Muzammil ^{a,1*}, Andy ^{a,2}, Maria Cholifah ^{a,3}, Agus Sholeh ^{a,4}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹ muzammil_lasim@unikama.ac.id*

Informasi artikel

Received: 1 Mei 2023;
Revised: 10 Mei 2023;
Accepted: 23 Mei 2023.

Kata kata kunci:
Teknologi
Pembelajaran Quizizz;
Pengejaan;
Kosa Kata;
Tata Bahasa;
Kata Ganti.

Keywords:
Quizizz Learning
Technology;
Spelling;
Vocabulary;
Grammar;
Pronoun.

ABSTRAK

Berdasarkan observasi ditemukan di bidang pendidikan masih terdapat kekurangan di Dusun Segelan Desa Balesari Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang, Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi dan pemahaman bahasa Inggris, khususnya di Sekolah Dasar Negeri Balesari 05. Karena sebagai pelajaran tambahan, pelatihan diberikan pada akhir pekan di hari Sabtu dan Minggu. Setelah ditawarkan ke kelas 1 sampai kelas 6, terdapat hanya kelas 4, 5, dan 6 yang bersedia mengikuti yaitu sebanyak 15 dari total 28 peserta didik. Pembelajaran diberikan berbasis teknologi kuis gamifikasi menggunakan aplikasi Quizizz secara daring mencakup ejaan, pelafalan, kosa kata, tata bahasa, penulisan, kata ganti dan menulis kalimat. Setelah dilakukan 5 kali pertemuan, para peserta telah mulai terbiasa memahami teori dan mengaplikasikannya dalam menjawab kuis di Quizizz baik pada saat awal bersama-sama menggunakan laptop, lalu secara individu menggunakan handphone pribadi untuk menjawab bahkan berkompetisi dalam mendapatkan nilai tertinggi yang diperoleh dari Quizizz. Dapat disimpulkan KKN-T ini telah berjalan dengan baik dan sukses, terlihat dari tingginya motivasi, antusiasme dan kondisi menyenangkan selama mengikuti pelatihan.

ABSTRACT

Introducing Quizizz Learning Technology for Elementary School Students in Balesari Village, Ngajum District, Malang Regency. From observation, education is found to be lacking in quality at Segelan, Balesari village in Ngajum district, Malang regency. This Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) aimed to improve English literacy and proficiency, particularly at State Elementary School Balesari 05. As an additional lesson, it was scheduled for the weekend. Initially, it was offered to first to sixth graders, later on, it turned out that 15 out of the total 28 pupils were willing to enroll. The workshop was in a game quiz format based on a technological online application Quizizz covering spelling, vocabulary, grammar, sentence writing, and pronouns. After being held for 5 meetings, theory comprehension started to build up followed by its application to answer Quizizz earlier on altogether with classmates using a laptop, then followed by individual mobile-based learning activity to answer and eventually race to gain the highest score on Quizizz. As of, it can be concluded that this KKN-T has run well and successfully, apparently seen from somewhat high motivation, enthusiasm, and a joyful workshop learning atmosphere.

Copyright © 2023 (Lasim Muzammil, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Muzammil, L., Andy, A., Cholifah, M., & Sholeh, A. (2023). Pengenalan Teknologi Pembelajaran Quizizz Kepada Siswa Sekolah Dasar Di Desa Balesari Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 39–47. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/jpkm/article/view/1568>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Sejalan dengan perkembangan proses pembelajaran global, pemerintah Indonesia menyusun Kurikulum Merdeka guna meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) mulai dari tingkat pendidikan Sekolah Dasar untuk lebih mampu berkibrah di era Society 5.0 (*Super Smart Society*) (Meditama, 2021; Kom, S. 2021). Kurikulum ini berfokus pada konten dan materi esensial, kebebasan guru dalam mengolah proses pembelajaran sesuai kondisi kelas, keleluasaan waktu belajar sesuai kebutuhan peserta didik, serta suasana belajar yang gembira didukung adanya terobosan inovasi pembelajaran oleh pendidik yang memaksimalkan kemajuan teknologi terkini yang tersedia (Tumurang dan Chandra, 2023).

Upaya pemerintah ini dapat memperkuat hakikat pembelajaran yaitu tanpa adanya batasan waktu, tempat, umur, dan jenis kelamin (Suprayitno & Wahyudi, 2020). Dalam pendidikan formal, interaksi peserta didik dan pendidik ini merupakan proses pencapaian target pembelajaran yang lebih baik. Yang pada perkembangannya dapat terjadi dimanapun dan kapanpun, tidak harus dalam setting kelas namun juga diluar kelas, juga tidak harus pembelajaran tatap muka melainkan terbuka untuk dilakukan secara daring (*online*) dengan memanfaatkan teknologi komunikasi digital (Fuad dan Khusna, 2022).

Pendidikan Kurikulum Merdeka dengan memaksimalkan berbagai fasilitas yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi, yang tidak hanya semakin terjangkau biayanya namun juga semakin luas keterdudukan layanan digital sampai ke desa bahkan dusun ini diperlukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dimulai dari tingkat sekolah dasar, sebagai peletak dasar-dasar pembelajaran untuk tingkatan yang lebih tinggi (Anggreni, 2021). Disamping itu juga sebagai pendorong kesuksesan intake dari luaran tingkat (dibawahnya yaitu pendidikan anak usia dini, yang telah dirancang semaksimal mungkin guna mendayagunakan kesempatan belajar pada usia terbaik sepanjang hayat (usia emas) utamanya pembelajaran bahasa.

Pentingnya pembelajaran Sekolah Dasar ini perlu lebih dioptimalkan lagi dengan adanya sinergi dengan yang menurut Tumurang dan Chandra (2023) bahwa siswa Sekolah Dasar pada masa milenial ini sebagai generasi (*digital native*), yang sejak masih bayi telah berinteraksi dengan gawai dan dunia digital. Kondisi ini perlu diarahkan bahkan didorong baik oleh pihak sekolah, guru maupun orang tua agar dukungan dunia digital ini tidak hanya sebagai ‘pengasuh’ namun dapat menjadi fasilitas pembelajaran baik di sekolah maupun juga untuk belajar mandiri diluar sekolah.

Dusun Segelan adalah satu dari tujuh dusun (Dusun Gendogo, Dusun Nanasan, Dusun Jambuwer, Dusun Balesari, Dusun Ubalan, Dusun Umbulrejo) di Desa Balesari, salah satu wilayah terluas di Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang. Setelah dilakukan observasi dan wawancara oleh kelompok 2 Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) didapati kreatifitas dan literasi bahasa Inggris masih sangat kurang, selain itu metode dan sarana pembelajaran masih belum terlalu memanfaatkan kemajuan perkembangan teknologi juga berbasis gamifikasi (menyenangkan), terlebih di Sekolah Dasar Negeri Balesari 05 meski berlokasi strategis dan dekat dengan tempat tinggal perangkat desa.

Lewat program KKN-T ini, mahasiswa berusaha untuk mengatasi permasalahan tersebut diantaranya, yaitu: (1) pemberian pelatihan dan pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Balesari 05; (2) pemberian pembelajaran secara teori dan mengenalkan pembelajaran berbasis teknologi yang mungkin tidak didapat oleh para siswa di Sekolah Dasar Negeri Balesari 05; (3) membantu mempraktekkan teori yang telah dibahas diakhir pembelajaran dengan gamifikasi quizizz yang disukai anak peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Balesari 05.

Metode

Sasaran Kuliah Kerja Nyata Tematik-Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKNT-MBKM) adalah siswa dan siswi kelas 4, 5 dan 6 sebanyak 15 (dari total 28 peserta didik) peserta dalam pelatihan dan pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar Negeri Balesari 05 di Dusun Segelan, Desa Balesari, Kecamatan Ngajum, Kabupaten Malang. Pelatihan dan pembelajaran bahasa Inggris diberikan sebagai

kegiatan belajar tambahan di hari Sabtu dan Minggu setelah pulang sekolah yaitu pada pukul 12.00 sampai pukul 13.00 (1 jam) selama periode September-Desember 2021 mencakup pembahasan: spelling (benda di ruangan kelas), menulis kalimat simple present, pronoun (*I, She, He, It, We, You, They*), dan vocabulary. KKN-T ini berlangsung sebagai pelatihan yang meliputi tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap Persiapan, karena bersifat pembelajaran tambahan diluar jadwal pertemuan di sekolah, tim KKN-T menawarkan kepada siswa dan siswi untuk mengikuti pelatihan dan pembelajaran pada hari Sabtu dan Minggu. Setelah itu tim KKN-T mempersiapkan dan menyusun materi ajar bahasa Inggris meliputi ejaan (spelling), present tense, kata ganti orang (pronoun) dan perbendaraan kosa kata (vocabulary) yang dapat diakses secara daring (online) di Quizizz baik menggunakan komputer jinjing (laptop) dan telepon pintar.

Pada tahap Pelaksanaan, KKNT-MBKM dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Pengayaan teori tentang ejaan (spelling), present tense, kata ganti orang (pronoun) dan perbendaraan kosa kata (vocabulary). (2) Pengenalan apa itu dan cara belajar dengan memanfaatkan bantuan teknologi melalui aplikasi permainan Quizizz. (3) Demonstrasi mengakses secara daring, bermain sambil belajar di Quizizz menggunakan komputer jinjing (laptop) secara bersama-sama dalam kelompok di kelas. (4) Demonstrasi mengakses secara daring, bermain sambil belajar di Quizizz menggunakan telepon pintar (smartphone) secara individu (dapat bergantian saling meminjamkan untuk yang belum punya telepon pintar). (5) Dimotivasi untuk saling berkompetisi dengan pemberian hadiah (reward) berupa kue yang telah dipersiapkan oleh tim KKN-T bagi siswa/siswi yang berhasil mengumpulkan nilai terbaik di Quizizz. Sedangkan pada tahap evaluasi, pada sesi terakhir Quizizz dapat memfasilitasi penilaian formatif sebagai evaluasi pembelajaran tentang tingkat kreatifitas, penguasaan teori dan literasi juga ingatan dari tiap siswa dan siswi, sekaligus menciptakan kondisi yang menarik juga menyenangkan untuk belajar sambil bermain bagi tingkat sekolah dasar. Sehingga, kegiatan KKN-T ini bisa dicerminkan seperti yang terlihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahapan dalam pelaksanaan KKN-T

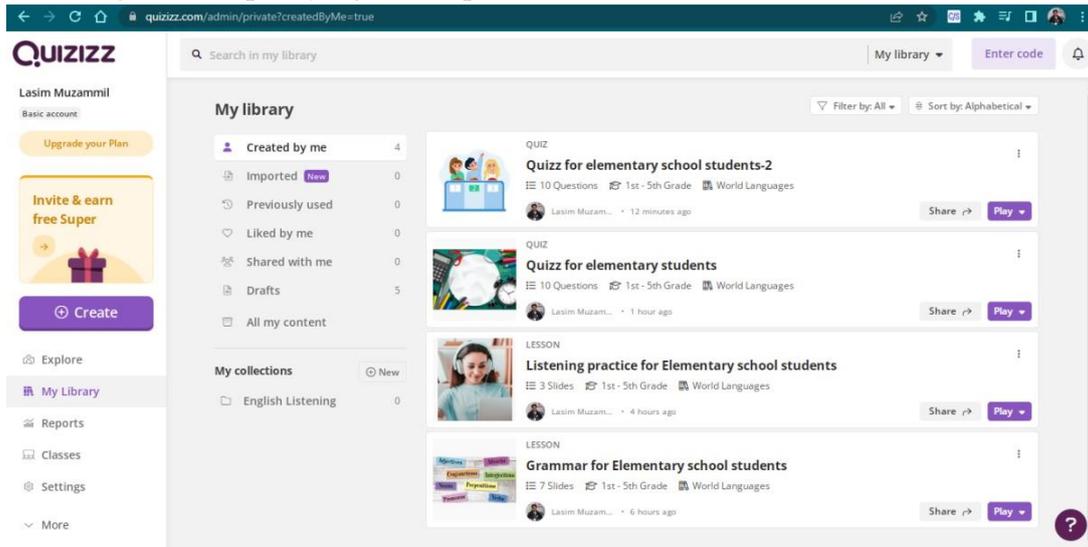
Hasil dan Pembahasan

Quizizz adalah salah satu perangkat lunak pendidikan yang bisa dijalankan melalui HP atau laptop. Quizizz ini merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menggunakan Quizizz adalah cara yang baik untuk membuat siswa mengingat dan menikmati pembelajaran di kelas. Selain itu, Quizizz memungkinkan untuk melakukan penilaian formatif siswa dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dari segala usia. Menurut quizizz.zendesk.com, fitur yang menonjol dalam quizizz adalah sebagai berikut: (1) Pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan kecepatan mereka sendiri, dan mengulas jawaban mereka di bagian akhir.

(2) Dapat dimainkan oleh siswa menggunakan perangkat apapun dengan browser, termasuk PC, laptop, tablet, dan smartphone. (3) Guru-guru luar biasa di seluruh dunia membuat ribuan pertanyaan

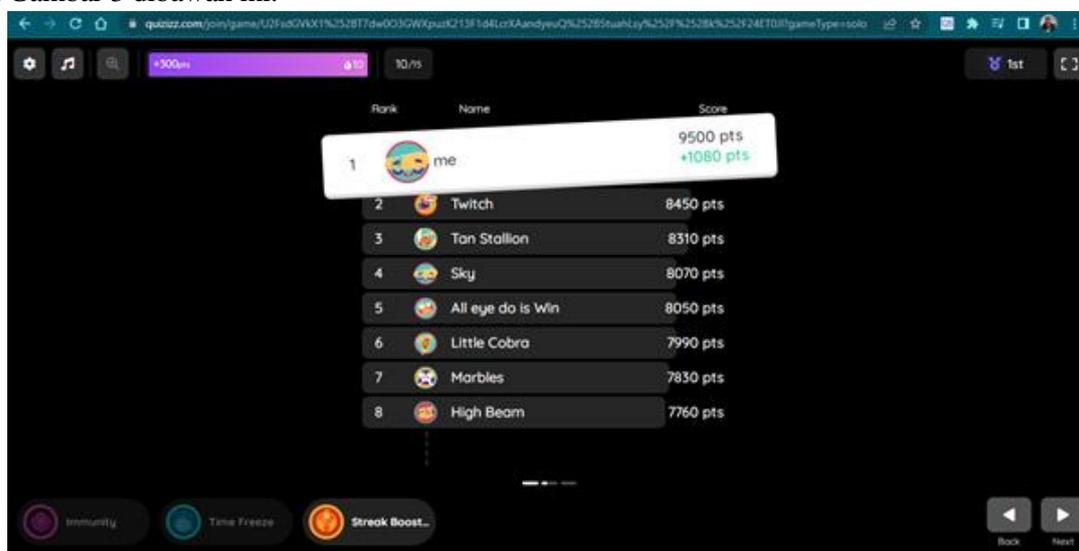
hebat di Quizizz setiap hari! Upaya komunitas ini menghasilkan konten hebat yang dapat digunakan semua orang. (4) Kami menghilangkan kerepotan membuat kuis dengan memungkinkan Anda mengambil pertanyaan dari kuis apa pun, menambahkan gambar dengan mudah dari internet, menyimpan progres Anda secara otomatis, dan banyak fitur lainnya. (5) Laporan memberi Anda wawasan tingkat kelas dan tingkat siswa yang terperinci untuk setiap kuis yang Anda lakukan. Kami juga dapat mengunduh laporan sebagai spreadsheet Excel. (6) Guru memiliki beberapa opsi untuk menyesuaikan sesi kuis mereka untuk mengubah tingkat persaingan, kecepatan, dan faktor lainnya.

Sebelum memanfaatkan gamifikasi quizizz ini, pengabdian membuat materi pembelajaran yang diupload sebagai bahan pelajaran (lesson) yang diletakkan dalam library sehingga bisa diaktifkan pada waktu akan digunakan seperti yang terlihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Tampilan quizizz di akun pengguna pengabdian

Gamifikasi *quizizz* ini bisa diikuti baik secara individu maupun secara team atau berkelompok yang terdiri dari maksimal 3 orang tiap kelompok. Dalam game ini, peserta berlomba dan berusaha untuk mendapatkan poin tertinggi. Secara live time muncul papan peringkat dan apabila peserta bisa menjawab pertanyaan 3 kali benar (strive) akan mendapatkan poin tambahan. Begitu juga ketika menjawab dengan benar 5 kali berturut turut akan mendapatkan tambahan lagi dan peserta yang nilainya tertinggi akan menjadi pemenang dalam gamifikasi ini. Keseruan permainan ini seperti yang terlihat pada Gambar 3 dibawah ini.



Gambar 3. Keseruan dalam bermain game quizizz

Permainan game quizizz ini bisa meningkatkan pengetahuan kosa kata (Samet BAL, 2018), meningkatkan pembelajaran ekspresi dan struktur verbal sehingga ruang kelas terbukti tidak hanya efektif tetapi juga sangat mudah digunakan (Sánchez, M.J., Diego, C., & Fernández-Sánchez, A., 2017). Selain itu, dengan quizizz ini siswa secara signifikan meningkatkan skor mereka dan sangat mempersingkat waktu kinerja mereka pada upaya terakhir kuis online, dibandingkan dengan upaya pertama mereka (Cohen dan Sasson, 2016). Sehingga, melalui program KKN-T di dusun Segelan desa Balesari Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang, pengabdian ini mengupayakan 3 solusi guna mengatasi permasalahan yaitu: (1) peningkatan kreatifitas dan literasi bahasa Inggris siswa SD Negeri Balesari 5; (2) penyediaan sarana teknologi pembelajaran dengan perangkat lunak pendidikan secara daring menggunakan laptop untuk guru sebagai penyelenggara dan menggunakan hp untuk siswa sebagai peserta dalam game Quizizz; (3) berlatih penerapan teori ajar yang di sekolah mungkin belum diterapkan melalui games.

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik ini secara keseluruhan dilaksanakan mulai bulan September sampai dengan Desember 2021. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri Balesari 5 Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang. Tim KKN-T melaksanakan kegiatan ini dalam bentuk pelatihan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan teknologi gamifikasi quizizz. Tim pelaksana KKN-T dalam kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan durasi 1 jam tiap kali pertemuan. Hari pertama dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2021 pukul 12.00 WIB. Pada hari pertama dalam kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan cara menjelaskan tentang jenis kata dalam bahasa Inggris termasuk kata benda, kata ganti, kata kerja, kata keterangan, dan kata sifat dalam bahasa Inggris. Hari kedua dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2021 pukul 12.00 WIB. Pada hari kedua mengenalkan teknologi pembelajaran menggunakan gamifikasi quizizz sambil mempraktikkan tentang jenis kata yang sudah dipelajari pada hari sebelumnya. Hari ketiga dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2021 pukul 12.00 WIB. Pada hari ketiga membahas tentang tata bahasa dan struktur kalimat. Pada kegiatan ini siswa diminta untuk membuat kalimat sendiri dengan menggunakan pola bahasa Inggris yang benar setelah mendapatkan beberapa contoh dari Tim. Hari keempat dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2021 pukul 12.00 WIB. Pada hari keempat tersebut siswa dikenalkan dengan kosa kata dan pengejaan bahasa Inggris yang benar sehingga bisa digunakan dalam percakapan bahasa Inggris sehari-hari. Hari kelima dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2021 pukul 12.00 WIB. Pada hari kelima ini siswa bermain game quizizz dengan gabungan kemampuan bahasa yang sudah dipelajari sebelumnya. Pada hari tersebut siswa berlomba untuk mendapatkan peringkat nilai tertinggi dalam permainan quizizz agar bisa mendapatkan hadiah selain pengetahuan yang sudah dipelajarinya.

Pelaksanaan pelatihan pembelajaran berbasis digital dengan gamifikasi quizizz telah dilaksanakan dan dilanjutkan dengan praktik serta latihan menggunakan bahasa Inggris secara terus menerus melalui bermain game tersebut serta evaluasi hasil pembelajaran melalui observasi pada saat pembelajaran telah berjalan dengan baik. Namun demikian, masih adanya keterbatasan waktu pertemuan karena harus melaksanakan program kerja yang lainnya selama pelaksanaan KKN-T tersebut yang mengakibatkan tidak semua materi dapat disampaikan dengan menyeluruh. Kegiatan yang diawali dengan pengenalan teknologi digital gamifikasi quizizz seperti tampak pada Gambar 4 dan Gambar 5 yang kemudian demonstrasi ini dilanjutkan dengan latihan menggunakan atau mempraktikkan game tersebut. Dari kegiatan latihan tampak bahwa siswa masih dengan serius tapi santai menyimak bagaimana menerapkan pembelajaran bahasa Inggris yang digabungkan dengan teknologi digital tersebut. Demikian juga dengan Tim KKN-T masih terkesan mencoba-coba untuk menyesuaikan dengan kebutuhan materi ajar termasuk jenis kata (kata benda, kata ganti, kata kerja, kata keterangan, dan kata sifat), tata bahasa termasuk didalamnya struktur bahasa yang baik dan benar, serta kosa kata dan pengejaan yang tepat yang pada akhirnya bisa disampaikan dengan baik.



Gambar 4: Pengenalan teknologi gamifikasi quizizz



Gambar 5: Siswa mencoba gamifikasi quizizz

Hasil kegiatan Program Kuliah Kerja Nyata Tematik (dalam bentuk pelatihan bahasa Inggris) ini secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut: (1) Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan; (2) Ketercapaian tujuan pelatihan; (3) Ketercapaian target materi yang telah direncanakan; (4) Kemampuan peserta dalam penguasaan materi aplikasi gamifikasi quizizz dalam pembelajaran. Walaupun ketercapaian tujuan pelatihan pembelajaran secara umum sudah baik, namun pelaksanaan 5 kali pertemuan masih perlu ditingkatkan agar bisa lebih efektif dan efisien mengingat materi jenis kata cukup luas dan struktur bahasa juga lebar dan panjang pembahasannya. Selain itu, pelaksanaan kegiatan ini juga bersamaan dengan kegiatan PLP 2 yang mengharuskan mahasiswa KKN-T berada di sekolah tempat praktik mengajar masing masing selain di tempat KKN-T.



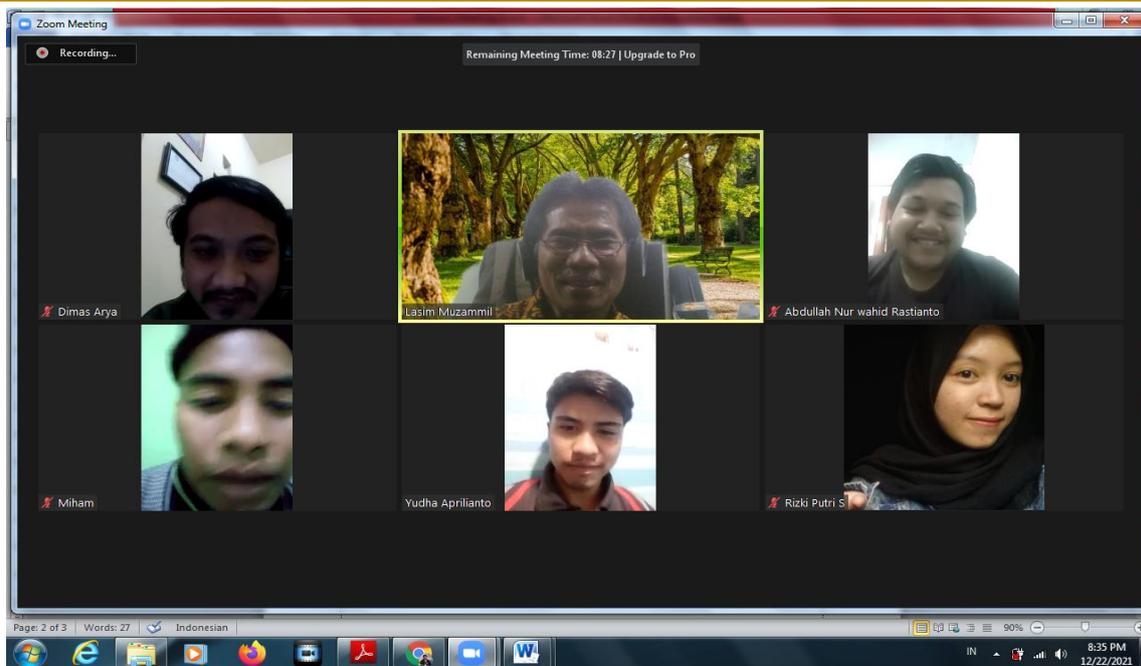
Gambar 6. Pengenalan teknologi digital HP sebagai media pembelajaran online

Dalam pelaksanaan KKN-T ini terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat dalam keberhasilan program ini. Faktor pendukung dalam kegiatan pengabdian ini adalah sbb: (1) Adanya kerjasama yang baik antar semua kelompok dalam melaksanakan semua program kerja di Desa Balesari selama 4 bulan; (2) Adanya partisipasi yang sangat baik dari siswa, sekolah, serta beberapa masyarakat di dusun Segelan, desa Balesari, dan (3) Terpenuhinya sarana dan prasarana dalam menunjang program kerja di dusun Segelan, desa Balesari. Adapun faktor penghambat selama pelaksanaan KKNT in adalah sbb: (1) Kurang antusias dari beberapa masyarakat Dusun Segelan untuk mendukung setiap program yang dilaksanakan sehingga peserta pelatihan hanya diikuti oleh anak-anak sekolah dasar; (2) Waktu pelaksanaan program kerja kurang efisien karena kurang maksimal dikarenakan bertepatan dengan pelaksanaan program Kampus Mengajar angkatan 2 dan PLP 2 di sekolah masing-masing. Sehingga Tim KKN-T ini hanya bisa melaksanakan program tersebut 3 hari dalam seminggu termasuk program selain pelatihan bahasa Inggris; (3) Jarak yang lumayan jauh untuk ditempuh, dan (4) Kurangnya biaya pendukung untuk kegiatan ini. Namun demikian, adanya faktor penghambat tersebut tidak bisa menghalangi semangat dan antusias siswa-siswi SD Negeri Balesari 5 Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang dalam mengikuti pelatihan bahasa Inggris dengan gamifikasi quizizz tersebut bisa menutupi faktor penghambat dalam mencapai keberhasilan kegiatan ini seperti yang tertera pada Gambar 6 dibawah ini.



Gambar 7: Suasana dan antusiasme siswa

Perlunya sharing session dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) pada saat pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata Tematik adalah penyesuaian semua program kerja (proker) yang sudah direncanakan oleh mahasiswa. Apakah program yang direncanakan sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini atau tidak, terutama saat ini adalah masa dimana teknologi sudah menjadi kebutuhan semua pihak. Gambar 7 menunjukkan bahwa kegiatan sharing session ini diperlukan baik oleh mahasiswa maupun DPL dalam memutuskan proker tersebut.



Gambar 7: Sharing Session dengan DPL menggunakan Gmeet

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) yang dilaksanakan di SD Negeri Balesari 5 Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang melalui pelatihan bahasa Inggris dengan gamifikasi quizizz ini berjalan dengan baik sehingga bisa memberikan solusi terhadap kekurangan masyarakat desa terutama anak-anak sekolah dasar terhadap kemampuan bahasa Inggris. Dengan kegiatan ini anak-anak sekolah dasar tersebut mulai bisa menyesuaikan diri dengan penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa asing dalam hal peningkatan penguasaan kosakata (Samet BAL, 2018). Selain itu, penggunaan bahasa lisan juga dirasakan oleh para peserta mengalami peningkatan dalam hal berekspresi sehingga sangat terbantu secara efektif dengan gamifikasi quizizz ini (Sánchez, M.J., Diego, C., & Fernández-Sánchez, A., 2017). Demikian juga dengan dalam hal peningkatan nilai yang dimotifasi oleh seru game tersebut yang selalu menambah skor apabila menjawab beberapa pertanyaan secara berturut-turut dengan benar (Cohen dan Sasson, 2016). Karena pada dasarnya dengan suasana belajar yang menyenangkan dan dengan upaya memaksimalkan kemajuan teknologi terkini yang tersedia (Tumurang dan Chandra, 2023) sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga, pembelajaran tidak harus tatap muka tetapi bisa juga dilakukan secara daring (online) dengan memanfaatkan teknologi komunikasi digital (Fuad dan Khusna, 2022), dalam hal ini adalah gamifikasi quizizz.

Simpulan

Dengan hadirnya para siswa dan siswi SD Negeri Balesari 5 di pelajaran tambahan bahasa Inggris yang diberikan pada akhir pekan yaitu di hari Sabtu dan Minggu, dimana seharusnya mereka dapat libur di rumah. Ditambah tingginya antusiasme mereka untuk berkompetisi antar sesama teman dalam memperoleh skor tertinggi dalam permainan Quizizz, yang seyogyanya menuntut keseriusan dan kebanyakan tidak disukai untuk anak-anak tingkat sekolah dasar. Akan tetapi, dari hasil observasi dan dokumentasi foto-foto terlihat para siswa dan siswi ini dapat menikmati proses pembelajaran selama KKN-T ini dengan gembira dan proaktif, tidak hanya oleh karena adanya hadiah berupa kue untuk pemenang, namun juga terbangunnya semangat untuk terus mengasah kemampuan literasi bahasa Inggris dan berani mencoba. Dapat ditarik kesimpulan kegiatan KKN-T ini berlangsung dengan lancar dan baik sesuai rencana awal, yaitu pengenalan dan pengintegrasian bantuan teknologi digital daring untuk mendorong kreativitas dan literasi bahasa Inggris dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri Balesari 5, yang mana moda pembelajaran ini belum pernah dikenalkan dan diterapkan di sekolah.

Tingginya nilai yang didapat dari Quizizz ini menunjukkan pula semakin meningkatnya tingkat literasi dan kreativitas bahasa Inggris peserta didik, yang pada kondisi pembelajaran di sekolah hasil ini didapat dengan disertai adanya tekanan dan beban bagi peserta didik. Akan tetapi, di KKN-T ini, hasil pembelajaran yang positif ini didapat dalam kondisi yang menggembirakan disertai gamifikasi yang lazimnya disukai anak-anak tingkat sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan pengabdian ini tidak terlaksana dengan baik apabila tidak ada kerjasama dan bantuan orang tua siswa dan guru di Sekolah Dasar Negeri Balesari 05 yang mengizinkan mengikuti program pelatihan ini.

Referensi

- Anggreni, M. (2021). Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Mutu Pendidikan. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 6(2).
- BAL, S. (2018). Using Quizizz.Com To Enhance Pre-Intermediate Students' Vocabulary Knowledge. *International Journal of Language Academy*, 6(3), 295–303. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18033/ijla.3953>
- Cohen, D., & Sasson, I. (2016). Online Quizzes un a virtual learning environment as a tool for formative assessment. *Journal of Technology and Science Education*, 6(3), 188–208. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3926/jotse.217>
- Fuad, A. J., & Khusna, K. (2022). Development of Quizizz Media for Online Learning for Class IV English Subjects at Madrasah Ibtidaiyah. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 4(1), 54-66.
- Kom, S. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Meditama, R. F. (2021). Pendidikan Vokasi Sebagai Elemen Fundamental Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. In *International Seminar On Islamic Education & Peace* (Vol. 1, pp. 443-452).
- Quizizz Help Center. Retrieved from <https://support.quizizz.com/hc/en-us>
- Sánchez, M.J., Diego, C., & Fernández-Sánchez, A. (2017). Using quizzes to assess and enhance learning of English as a foreign language. *Revista Española de Lingüística Aplicada*. 30(1), 325-341. <https://www.jbe-platform.com/content/journals/10.1075/resla.30.1.13san>
- Suprayitno, A., & Wahyudi, W. (2020). *Pendidikan karakter di era milenial*. Deepublish.
- Tumurang, H. J., & Chandra, F. H. (2023, January). Teknologi dan Pedagogi: Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), 16-21.