

## EFEKTIVITAS LKPD BERBANTUAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMK NEGERI 4 BANGLI

Ni Putu Diah Maharani<sup>1</sup>, I Nengah Sueca<sup>2</sup>

[Putudiah109@gmail.com](mailto:Putudiah109@gmail.com)<sup>1</sup>, [Su3ca.nngah@gmail.com](mailto:Su3ca.nngah@gmail.com)<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, ITP Markandeya Bali, Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan LKPD berbantuan Quizizz dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di lingkungan SMK serta dapat menentukan kelayakan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam membantu siswa menjawab soal dan memahami materi. menggunakan metode campuran ( *Mixed Method* ) yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. Metode *mixed method* memungkinkan pengumpulan data yang lebih kaya dan analisis yang lebih mendalam, sehingga menghasilkan hasil yang komprehensif, valid, konsisten, dan obyektif. Penelitian ini melibatkan siswa SMK N 4 Bangli, terdiri dari 32 siswa dari kelas X Kuliner II serta wali kelas mereka, yang bertindak sebagai informan pendukung untuk memberikan informasi tambahan. Penelitian ini menggunakan metode purposive sampling untuk pemilihan subjek. Observasi, wawancara, dan tes adalah metode pengumpulan data yang digunakan. Hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata yang tinggi dan mayoritas siswa mencapai kategori Sangat Baik (85,4%), mengindikasikan penguasaan materi yang optimal. Observasi dan wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Quizizz, menganggapnya lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode tradisional.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Bahasa Inggris, LKPD, Quizizz*

### Abstract

*This study aims to evaluate how effective the use of Quizizz-assisted LKPD is in improving the quality of English learning in vocational schools and to determine the feasibility of using Quizizz as an interactive learning media in helping students answer questions and understand the material. This study uses a mixed method that combines quantitative and qualitative approaches in one study. Mixed methods allow for richer data collection and deeper analysis, resulting in comprehensive, valid, consistent, and objective results. This study involved students of SMK N 4 Bangli consisting of 32 students of class X Tata Boga II and their homeroom teachers, who acted as supporting informants to provide additional information. This study used a purposive sampling method for selecting subjects. The data collection methods used were observation, interviews, and tests. Student learning outcomes showed a high average value and most students achieved the Very Good category (85.4%), which indicated optimal mastery of the material. The results of observations and interviews with students showed that they were more interested and motivated to participate in learning using Quizizz, considering it more interesting and interactive than traditional methods.*

**Keywords:** *English Language Learning, LKPD, Quizizz*

## Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, etika mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri dan Masyarakat (Wardani dkk., 2019). Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu upaya untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan global (Sujana dkk., 2022). Meskipun pendidikan bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi peserta didik, termasuk melalui pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah kejuruan, upaya ini sering kali menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan tersebut, terutama dalam konteks persiapan siswa menghadapi era globalisasi, adalah pemanfaatan kemajuan teknologi. Integrasi teknologi dalam pendidikan diharapkan mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa, sekaligus menawarkan pendekatan yang lebih efektif dalam mengatasi masalah pembelajaran yang muncul. Karena kemajuan ilmu pengetahuan seiring dengan kemajuan teknologi, kemajuan ini tidak dapat dihindari dalam kehidupan kita. Semua orang di dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi saat ini (Maritsa dkk., 2021).

Teknologi pendidikan adalah bidang ilmu yang berfokus pada pemecahan masalah belajar (Hasanah Uswatun, 2021). Pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran atau mediator untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa melalui aplikasi. Ini membuat siswa tertarik dan tetap semangat untuk mengikuti pelajaran di mana pun mereka berada (Luluk dkk., 2023). Proses pembelajaran telah menjadi lebih menarik dan tidak monoton dengan media interaktif yang dibuat dengan bantuan teknologi informasi. Para guru dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif, karena ketika guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan baik, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar (Cholik, 2023). Berbagai jenis media pembelajaran telah diciptakan melalui kemajuan teknologi, terutama media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif (Hadi & , Yofita Sari, 2020). Untuk mendorong siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Nurhidayat dkk., 2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menyenangkan, dan menarik bagi siswa (Rahmat, 2017).

Berdasarkan hasil observasi di SMK N 4 Bangli, terlihat bahwa semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama saat menjawab soal-soal bahasa Inggris, masih rendah. Banyak siswa merasa bosan karena kurangnya variasi dalam penyajian soal, sehingga aktivitas menjawab menjadi monoton. Selain itu, masalah utama dalam proses pembelajaran bahasa Inggris adalah rendahnya partisipasi siswa. Hal ini turut memengaruhi hasil belajar mereka, dengan nilai yang cenderung rendah. Guna mengatasi permasalahan tersebut guru harus berinovasi dengan penilaian pembelajaran (Sujana dkk., 2022). Dan Perlunya inovasi dalam pemilihan media penyampaian soal bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik. Proses pembelajaran memerlukan variasi, seperti halnya kehidupan menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan penuh variasi (Gustina, 2021). Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru guna membuat siswa lebih tertarik dalam menjawab soal yaitu dengan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) siswa menjadi lebih menarik.

LKPD adalah salah satu perangkat pembelajaran yang penting untuk menugaskan latihan atau mengevaluasi pembelajaran berdasarkan pelajaran yang diajarkan (Baihaki dkk., 2021). Pembelajaran akan terasa lebih mudah jika dilengkapi dengan LKPD sebagai sumber belajar yang disiapkan secara khusus. LKPD merupakan suatu alat cetak yang berisi materi-materi dan soal-soal yang harus dikerjakan oleh siswa demi mencapai kompetensi dasar yang diajarkan. Namun, LKPD yang mengandung pertanyaan-pertanyaan sering membuat siswa merasa jenuh dan memberikan beban tambahan bagi guru untuk diperiksa. Jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan dibacakan oleh guru, pembelajaran di kelas dapat menjadi membosankan bagi siswa (Citra & Rosy, 2020). Diharapkan guru dapat mengembangkan atau merancang LKPD sesuai dengan prosedur pembuatan LKPD, yang mencakup tiga persyaratan: didaktik, konstruksi, dan teknis. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih

bermakna dengan LKPD yang dirancang sendiri oleh guru dan disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan peserta didik (Pane et al., 2022). Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mempermudah pekerjaannya. Salah satu contoh penggunaan kemajuan teknologi adalah kuis interaktif, sebuah aplikasi yang memberikan materi berupa soal atau pertanyaan yang dapat digunakan oleh siswa untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang materi yang sudah diberikan (Kinanti & Subagio, 2020). LKPD konvensional biasanya bersifat tertulis dan linear, memberikan pengalaman belajar yang terstruktur dan tetap, dan siswa mengisi jawaban langsung pada lembar yang disediakan. Kekurangan LKPD konvensional adalah bahwa mereka tidak interaktif dan biasanya hanya memuat soal dan penjelasan tanpa ada feedback langsung. Quizizz, platform LKPD berbasis teknologi digital interaktif, memungkinkan siswa menikmati pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan dengan mengintegrasikan soal dengan elemen permainan (gamifikasi), seperti skor, timer, dan leaderboard. Ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan berkompetisi secara sehat.

*Quizizz* adalah sebuah aplikasi berbentuk kuis interaktif yang paling populer untuk penilaian tes evaluasi. Teknologi seperti aplikasi kuis interaktif saat ini masih belum banyak digunakan untuk menjawab soal. Ini karena tes berbasis kertas masih dianggap lebih mudah untuk menilai kemampuan siswa dalam menjawab soal secara sistematis. Meskipun demikian, jika dihitung dari segi waktu, tentunya akan membutuhkan lebih banyak waktu untuk memperbaiki pekerjaan siswa. Akibatnya, penilaian akan menjadi kurang efektif. Selain itu, sebagian besar ujian diberikan dalam bentuk esai, yang mengharuskan siswa menuliskan jawaban dengan langkah-langkah perhitungan yang sistematis (Narassati dkk., 2021).

*Quizizz* adalah alat berbasis web yang bertujuan untuk membuat penilaian menjadi lebih interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan lebih fokus dalam mengerjakan soal-soal. Selain itu, *Quizizz* memungkinkan guru merekam kinerja siswa untuk digunakan sebagai bahan evaluasi dan membuatnya lebih mudah untuk memberikan nilai (Anggraeni & Sari, 2022). *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan aktivitas untuk membuat topik pembelajaran di kelas menjadi menarik, memikat, dan dapat diikuti oleh banyak pemain di dalam kelas. Dengan menggunakan *Quizizz*, guru dapat mengetahui seberapa banyak yang dapat dipelajari dan dipahami setiap siswa karena guru dapat memantau dan menilai tingkat pemahaman dan kemampuan setiap siswa pada setiap pertanyaan kuis (Rohmah dkk., 2023). Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif, berdampak positif baik pada guru maupun siswa. Banyak fitur aplikasi memungkinkan guru menggunakannya dengan lebih mudah, mengondisikan siswa dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Wahyudi dkk., 2020). *Quizizz* menawarkan kuis online interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri atau kolaboratif dalam lingkungan yang menyenangkan dan kompetitif. Dalam situasi ini, penting untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya bahasa Inggris. Evaluasi ini tidak hanya melihat aspek keberhasilan akademik, seperti peningkatan nilai ujian atau pemahaman konsep, tetapi juga bagaimana penggunaan *Quizizz* mempengaruhi motivasi belajar dan pilihan mereka untuk belajar secara digital (Anidhea dkk., 2024). *Quizizz* tersedia secara gratis tanpa langganan dan didukung oleh kombinasi warna, foto, dan musik yang menarik. Mudah digunakan dan dapat digunakan di komputer, laptop, atau smartphone (Rahmawati dkk., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menjelaskan bahwa Pengembangan LKPD pada mata pelajaran bahasa Inggris membantu aplikasi *Quizizz* dinyatakan valid atau layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan skor penilaian 89,3% untuk validasi RPP, 90% untuk validasi ahli materi, dan 89,3% dengan revisi (Kinanti & Subagio, 2020). Menurut hasil analisis data yang diperoleh, aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa secara signifikan. Nilai ketuntasan meningkat dengan persentase di pra siklus 25%, di siklus I 58%, dan di siklus II 92%. Nilai tidak lengkap turun menjadi 75%, 42%, dan 8% di masing-masing siklus (Nurhadianti dkk., 2023). Analisis hasil pembelajaran *Quizizz* di kelas XI Mipa I SMAN 6 Maros bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, yang terkait dengan hasil belajar siswa (Rahma, 2024).

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki validitas yang cukup tinggi. Dalam proses pembelajaran, LKPD berbantuan *Quizizz* telah terbukti efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, yang merupakan faktor krusial dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Namun, terdapat perbedaan signifikan terkait variabel yang digunakan dalam penelitian pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Dasar (SD) sehubungan dengan penerapan LKPD berbantuan *Quizizz*. Perbedaan ini menandakan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut dapat bervariasi tergantung pada konteks dan karakteristik jenjang pendidikan. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk menerapkan variabel ini di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) guna mengeksplorasi potensi dan efektivitas penggunaan LKPD berbantuan *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan LKPD berbantuan *Quizizz* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di lingkungan SMK. Penelitian ini diharapkan dapat menentukan kelayakan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif dalam membantu siswa menjawab soal dan memahami materi.

### Metode

Penelitian ini mengadopsi pendekatan metode campuran (*mixed methods*) yang mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian. Pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data yang lebih kaya serta analisis yang mendalam, sehingga menghasilkan temuan yang komprehensif, valid, reliabel, dan obyektif (Azhari dkk., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 4 Bangli. Dengan mengevaluasi sejauh mana LKPD berbantuan *Quizizz* mampu meningkatkan pemahaman siswa, penelitian ini diharapkan dapat menentukan kelayakan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif dalam membantu siswa menjawab soal dan memahami materi.

Populasi penelitian adalah siswa SMK N 4 Bangli, dengan sample penelitian kelas X Kuliner II terdiri atas 32 orang siswa, serta wali kelas mereka yang turut memberikan wawasan tambahan sebagai informan pendukung. Pemilihan sample dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, di mana sample dipilih berdasarkan karakteristik spesifik yang relevan dengan tujuan penelitian. *Purposive sampling* memungkinkan pemilihan partisipan yang dapat memberikan informasi penting dan khas sesuai konteks penelitian, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih optimal dalam menjawab fokus penelitian (Lenaini, 2021).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi langsung terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan partisipan untuk menggali pemahaman mendalam tentang pengalaman belajar mereka, dokumentasi sebagai data pendukung tambahan, serta tes yang memberikan data kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan metode campuran ini memberikan peneliti kesempatan untuk mengintegrasikan data kualitatif dan kuantitatif secara sinergis, di mana data kualitatif dapat memperkaya konteks pemahaman yang dihasilkan oleh data kuantitatif. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi menghasilkan pemahaman yang lebih menyeluruh terkait efektivitas LKPD berbantuan *Quizizz* sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

### Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Menentukan nilai hasil belajar peserta didik dapat dihitung melalui rumus (Anggara & Abdillah, 2019)

$$P = \frac{Xi}{Xt} \times 100$$

Keterangan

P = Persentase

$X_i$  = jumlah skor perolehan siswa

$X$  = jumlah skor maksimal

**Tabel 1.** Hasil Belajar Peserta Didik

No	Skor	Kategori
1	81 – 100	Sangat Baik ( SB )
2	71 – 80	Baik ( B )
3	61 – 70	Cukup Baik ( CB )
4	51 – 60	Kurang Baik ( KB )
5	< 50	Tidak Baik ( TB )

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada 32 siswa kelas X Kuliner II, total nilai siswa mencapai 2.734, dengan nilai maksimal 3.200 diberikan. Menunjukkan skor 85,4 % dan dapat dikategorikan Sangat Baik ( SB ). Capaian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa cukup tinggi, yang menunjukkan pemahaman yang baik tentang pelajaran yang diujikan. Dari total peserta, 23 siswa (71,9%) berhasil mencapai kategori Sangat Baik (SB), yang menunjukkan penguasaan materi yang optimal dan keberhasilan metode pembelajaran yang diterapkan. Sementara itu, 9 siswa lainnya (28,1%) masuk ke dalam kategori Baik (B), yang menunjukkan pemahaman yang cukup baik tetapi masih memiliki ruang untuk peningkatan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan peningkatan ketertarikan siswa dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

### Rata-rata Nilai Siswa

Nilai maksimal total : 3.200

Persentase capaian nilai :  $\frac{2.734}{3.200} \times 100\% = 85,4\%$

Rata-rata nilai 85,44 menunjukkan bahwa siswa secara umum memiliki pemahaman yang cukup tinggi terhadap materi.

### Distribusi Nilai Siswa Berdasarkan Kategori

Kategori Sangat Baik (SB) : 23 siswa

$$\text{Presentase SB} : \frac{23}{32} \times 100\% = 71,9\%$$

Kategori Baik (B) : 9 siswa

$$\text{Presentase B} : \frac{9}{32} \times 100\% = 28,1\%$$

Mayoritas siswa berada dalam kategori “Sangat Baik” (71,9%), menunjukkan pemahaman yang optimal terhadap materi, sedangkan 28,1% siswa yang berada di kategori “Baik” menunjukkan pemahaman yang cukup tetapi masih dapat ditingkatkan.

**Tabel 2.** Hasil Nilai Menjawab Soal Menggunakan Quizizz

No	Skor	Kategori	Persentase
1	81 – 100	Sangat Baik ( SB )	71,9 %
2	71 – 80	Baik ( B )	28,1 %
3	61 – 70	Cukup Baik ( CB )	0 %
4	51 – 60	Kurang Baik ( KB )	0 %
5	< 50	Tidak Baik ( KB )	0 %
Rata – Rata			85,4 %

## Pembahasan

*Quizizz* adalah alat web yang memungkinkan pembuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, seperti untuk penilaian formatif. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif untuk belajar (Maisurah, 2023). Sebagai alat penilaian formatif, *Quizizz* memungkinkan guru untuk mendesain pertanyaan yang tidak hanya menguji pemahaman tetapi juga membantu siswa merefleksikan materi secara mendalam. *Quizizz* menawarkan materi pelajaran dalam bentuk pertanyaan interaktif yang mencakup berbagai tema dan mata pelajaran dari berbagai jenjang dan mata pelajaran. Guru dapat menggunakannya sebagai admin atau desainer dan menyimpannya (Rahman dkk., 2020). *Quizizz* berperan dalam memperkaya pengalaman belajar dengan gamifikasi dan interaktivitas, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan partisipatif.

*Quizizz* adalah alat pembelajaran yang dapat membantu siswa mengerjakan soal latihan yang dibuat oleh guru (Nurul Atikah Nasution & Muspita Sari, 2024). Dalam penerapan ini, peneliti menggunakan *Quizizz* untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas X Kuliner II. Hasil tes menunjukkan bahwa mayoritas siswa, yaitu 71,9%, mencapai kategori "Sangat Baik," yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu membantu siswa dalam menguasai materi secara optimal. Hasil ini sejalan dengan teori yang menyebutkan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui fitur-fitur interaktifnya.

Peneliti menerapkan instrumen tes berbasis *Quizizz* untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan platform ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Tes ini terdiri dari 20 butir soal yang dirancang sesuai dengan kompetensi yang relevan dalam kurikulum, sehingga dapat mengukur pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa secara komprehensif. Sebanyak 32 siswa dari kelas X Kuliner II berpartisipasi dalam pengujian ini, menjawab seluruh soal yang disediakan melalui platform *Quizizz*. Skor rata-rata yang tinggi (85,4%) dari 32 siswa mengindikasikan pemahaman yang baik terhadap materi, yang berpotensi disebabkan oleh proses belajar yang lebih menarik dan menantang.

Jumlah nilai siswa untuk kelas X Kuliner II adalah 2.734, dengan nilai maksimal 3.200, menurut hasil tes yang diberikan kepada 32 siswa. Capaian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa cukup tinggi, menunjukkan bahwa mereka memahami pelajaran yang diujikan dengan baik. Dari siswa yang berpartisipasi, 23 (71,9%) berhasil mencapai kategori Sangat Baik (SB), yang menunjukkan penguasaan materi yang optimal dan keberhasilan metode pembelajaran yang digunakan. Sementara itu, 9 siswa lainnya (28,1%) masuk ke dalam kategori Baik (B), yang menunjukkan pemahaman yang cukup baik tetapi masih memiliki ruang untuk peningkatan.

Hasil skor rata – rata siswa setelah menjawab soal – soal melalui aplikasi *Quizizz* menunjukkan skor 85,4 % dan dapat dikategorikan Sangat Baik ( SB ). Penerapan tes dalam bentuk *Quizizz* memungkinkan peneliti untuk memanfaatkan keunggulan teknologi dalam pembelajaran, termasuk kemudahan akses dan sifat interaktif dari platform ini yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan *Quizizz*, peneliti juga memperoleh data hasil tes secara real-time

yang lebih akurat dan obyektif, memungkinkan analisis yang mendalam terhadap tingkat pencapaian siswa. Hasil dari tes ini nantinya akan dianalisis untuk menilai apakah penggunaan *Quizizz* secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan nilai siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas media pembelajaran ini. Distribusi nilai ini memberikan gambaran bahwa mayoritas siswa telah menunjukkan prestasi yang memuaskan dalam tes berbasis *Quizizz* ini, mengindikasikan potensi efektivitas penggunaan media *Quizizz* dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif dan menyenangkan, serta kemampuannya dalam meningkatkan hasil belajar.

Observasi langsung yang dilakukan selama proses pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas X Kuliner II SMK Negeri 4 Bangli menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran saat menggunakan LKPD berbantuan *Quizizz*. Siswa tampak lebih aktif dan bersemangat dalam menjawab soal-soal yang disajikan melalui platform *Quizizz*, yang ditunjukkan oleh respons positif mereka saat menjawab soal, yang menunjukkan bahwa mereka antusias, semangat, dan berani memberikan jawaban. Siswa juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menjawab pertanyaan secara individu, tetapi juga berbicara tentang masalah dengan teman sebangkunya. Platform *Quizizz* membuat pembelajaran di kelas lebih hidup dan interaktif dengan mendorong unsur persaingan dan kerja sama. Siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka dengan *Quizizz* yang memudahkan mereka menjawab pertanyaan kuis dalam waktu yang telah ditentukan (Narassati dkk., 2021). Siswa terlihat terbiasa dengan platform dan dapat dengan mudah menggunakannya, menjawab soal, dan melihat hasilnya. Guru juga dapat memberikan umpan balik secara real-time kepada siswa melalui platform, yang membantu mereka memahami kesalahan mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri.

Wawancara dengan beberapa siswa dan guru sebagai informan kunci menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan LKPD berbantuan *Quizizz*, menganggap *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. *Quizizz* memungkinkan siswa bersaing dan termotivasi untuk belajar karena mereka dapat mengambil kuis pada waktu yang sama dan melihat hasilnya di papan peringkat. Dengan mode Live Game/langsung, instruktur dapat melacak proses dan mengunduh laporan setelah kuis selesai untuk menilai kinerja siswa (Purba, 2019). Berikut adalah beberapa kutipan dari lembar wawancara dengan siswa:

Siswa 1: Saya lebih suka belajar dengan *Quizizz* karena lebih seru dan tidak membosankan. Rasanya seperti bermain game, jadi saya lebih semangat belajarnya.

Siswa 2 : *Quizizz* membantu saya dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Soalnya lebih beragam dan interaktif, jadi saya lebih mudah mengerti.

Selain itu, guru menyatakan bahwa *Quizizz* membantu mereka meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris siswa mereka karena memungkinkan mereka untuk melacak kemajuan mereka secara real-time dan memberikan umpan balik yang lebih baik. Kutipan yang diambil dari lembar wawancara dengan guru:

Guru : *Quizizz* sangat membantu saya memantau pemahaman siswa secara langsung. Saya bisa langsung melihat hasil kuis mereka dan memberikan umpan balik yang sesuai. Selain itu, *Quizizz* membuat pembelajaran Bahasa Inggris jadi lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih termotivasi untuk belajar, dan hasil belajar mereka pun meningkat

Beberapa hasil penelitian sebelumnya menjelaskan tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat pemberian kuis kepada siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat pemberian kuis meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di mata pelajaran IPS (Rahman dkk., 2020). Hasil validasi produk yang telah diperoleh dan dikembangkan

melalui instrumen penilaian IPA menggunakan aplikasi *Quizizz* siswa kelas V-A dengan model ADDIE, produk tersebut dianggap sangat layak digunakan, dengan nilai rata-rata 88,5 persen (Wijaya, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan LKPD interaktif materi pantun dengan bantuan aplikasi *quizizz* di kelas V SDN Pucang IV Sidoarjo efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji validitas produk adalah 87,8%, validitas soal adalah 85,4%, validitas materi adalah 88,4%, validitas analisis angket respons adalah 99%, dan validitas tes hasil belajar adalah 85% (Mutammimah dkk., 2022). LKPD berbasis *Quizizz* membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam menjawab soal-soal yang disajikan. Platform *Quizizz* membuat pembelajaran di kelas lebih hidup dan interaktif dengan mendorong unsur persaingan dan kerja sama. Platform *Quizizz* membuat pembelajaran di kelas lebih hidup dan interaktif dengan mendorong unsur persaingan dan kerja sama antar siswa. Kekurangan *Quizizz* bergantung pada jaringan internet sekolah (Tusyani dkk., 2022). Oleh karena itu, sekolah harus menyediakan akses internet saat *Quizizz* digunakan.

### Simpulan

Penggunaan LKPD berbantuan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 4 Bangli efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata yang tinggi dan mayoritas siswa mencapai kategori Sangat Baik (85,4%), mengindikasikan penguasaan materi yang optimal. Observasi dan wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz*, menganggapnya lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode tradisional. Guru juga menyatakan bahwa *Quizizz* membantu mereka meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memungkinkan pemantauan kemajuan siswa secara real-time dan pemberian umpan balik yang lebih baik. Penelitian ini memberikan implikasi pentingnya pemanfaatan teknologi, variasi metode, dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan manfaat optimal dari *Quizizz*. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk melihat efektivitas *Quizizz* pada berbagai jenjang pendidikan, mata pelajaran lain, dan pengembangan LKPD berbantuan *Quizizz* yang lebih inovatif.

### Ucapan Terima Kasih

Dengan segala hormat, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan mendalam kepada seluruh pihak yang telah mendukung hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Pertama, kepada kepala sekolah, para guru, dan seluruh siswa SMK Negeri 4 Bangli, peneliti menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya atas segala dukungan, kerjasama, dan keterlibatan aktif yang telah diberikan selama proses penelitian. Partisipasi dan kepercayaan yang Bapak/Ibu serta para siswa berikan sangat berharga dalam setiap tahapan penelitian ini. Tanpa kontribusi dan bantuan dari seluruh pihak, penyusunan karya ilmiah ini tentu tidak akan terlaksana dengan lancar dan optimal.

Selanjutnya, peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga besar ITP Markandeya Bali. Dukungan moril, inspirasi, dan motivasi yang telah diberikan sangat membantu dalam perjalanan penelitian ini. Meskipun tidak memungkinkan untuk menyebutkan satu per satu, setiap kontribusi yang diberikan oleh Bapak/Ibu dan seluruh anggota ITP Markandeya Bali memiliki arti penting dalam penyusunan penelitian berjudul *Efektivitas LKPD Berbantuan Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 4 Bangli* ini. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangsih positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam menentukan kelayakan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa dalam menjawab soal dan memahami materi secara lebih mendalam. Kiranya penelitian ini juga dapat menjadi referensi yang relevan bagi para pendidik dan peneliti lainnya dalam meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran melalui metode yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

### Daftar Pustaka

- Anggara, D. S., & Abdillah, C. (2019). Metode Penelitian. *Unpam Press*, 1–219.
- Anggraeni, N. K. P., & Sari, R. K. (2022). Pandangan mahasiswa terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran bahasa Inggris [Students' views on the utilization of Quizizz as an English learning media]. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 762.
- Anidhea, N. O., Karira, P., & Sulaiman, A. (2024). *Systematic Literature Review (SLR): Efektivitas*

- Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA.* 1–12.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi. *INNOVATIVE: Journal Social Science Research*, 3(2), 8010–8025.
- Baihaki, B., Danaryanti, A., & Kamaliyah, K. (2021). Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis HOTS Menggunakan Quizizz. *Journal of Mathematics Science and Computer Education*, 1(1), 36. <https://doi.org/10.20527/jmscedu.v1i1.3352>
- Cholik, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Di Smk. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428–435. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i2.4156>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Gustina, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Cari Kata Berbasis Android untuk Menstimulasi Pembelajaran HOTS. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 31–46. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.269>
- Hadi, W., & Yofita Sari, N. M. P. (2020). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 14.
- Hasanah Uswatun. (2021). *PERAN PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS MENGAJAR.* 3(1), 6–10.
- Kinanti, M. D., & Subagio, F. M. (2020). Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 539–548.
- Lenaini, I. (2021). *TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DAN SNOWBALL SAMPLING.* 6(1), 33–39.
- Luluk, E. L., Arisandi, D., Hartati, S., Trisnawati, L., & Susanti, L. (2023). Edukasi Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran Di Smk Abdurrab Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 6(3), 330–340. <https://doi.org/10.36341/jpm.v6i3.3352>
- Marhaini Maisurah. (2023). PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF MULTIPLE CHOICE BERBASIS HOTS SEBAGAI INSTRUMEN PENILAIAN BERBANTUAN QUIZIZZ PADA MATERI SEL ELEKTROKIMIA. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mutammimah, N., Satrijono, H., & Kurniasih, F. (2022). Pengembangan Lkpd Interaktif Materi Pantun Dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz Kelas V Sdn Pucang Iv Sidoarjo. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 88–96. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.4>
- Narassati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 169–180. <https://doi.org/10.21831/jpts.v3i2.43919>
- Nurhadiani, Hurnia Pebriana, Wijaya, H., & M. Arsyad. (2023). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram. *ALINEA : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(2), 393–404. <https://doi.org/10.58218/alinea.v3i2.580>
- Nurhidayat, E., Herdiawan, R. D., & Rofi'i, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Mengintegrasikan Teknologi di SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon. *Papanda Journal of Community Service*, 1(1), 27–31. <https://doi.org/10.56916/pjcs.v1i1.71>
- Nurul Atikah Nasution, W., & Muspita Sari, R. (2024). Workshop Pemanfaatan Media Digital (Quizizz Dan Wordwall) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Communnity Development Journal*, 5(3), 4975–4981.
- Pane, S. M., Lubis, M., & Sormin, S. A. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bermuatan Kearifan Lokal Terintegrasi TPACK untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Efektifkah? *Jurnal Info Artikel* : Diterima Oktober 2024 | Disetujui November 2024 | Dipublikasikan Desember 2024

- Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 377–384.  
<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.52482>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.  
<https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rahma, J. (2024). *Analisis Hasil Belajar dalam Penggunaan Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Inggris Undang-Undang mempengaruhi digital , dan di Indonesia , sejumlah penting kebudayaan dan pembangunan*. 11(1).
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- Rahmat, A. S. (2017). Games Book sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 27.  
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7494>
- Rahmawati, A., Sukmawati, A., & Noorbaiti, R. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Statistika Kelas Viii Berbantuan Aplikasi Quizizz. *Jurmadikta*, 2(3), 31–42.  
<https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v2i3.1375>
- Rohmah, R., Sugandi, A. I., & Rosyana, T. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(5), 1887–1898.  
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.20447>
- Sujana, I. M., Asih, L. Y. B., Huraiyah, Narasintawati, L. S., Nurwachidah, & Aliyah, S. (2022). Program Kemitraan Dosen LPTK dengan Sekolah (KDS\*): Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 14 Mataram melalui Pola Lesson Study for Learning Community (LSLC). *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(4), 54–63.  
<https://doi.org/10.29303/jpmpi.v5i4.2371>
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil, J. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101–110.  
<https://doi.org/10.30872/yupa.v6i2.979>
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95–108. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>
- Wardani, M. S., Nugroho, N. R. I., & Ulinuha, M. T. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 1(1), 27–33.  
<https://doi.org/10.23917/blbs.v1i1.9313>
- Wijaya, W. M. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian IPA Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, April*, 843–849.