



STUDENTS' PERCEPTIONS OF QUIZIZZ AS A MEDIUM FOR GRAMMAR QUIZZES

Nurhayati

STKIP Bina Mutiara Sukabumi

Aditia Hilmansyah

STKIP Bina Mutiara Sukabumi

Jalan Sengkol Dua, Desa Citanglar Kecamatan Surade Kabupaten Sukabumi

nurhayatinurullah@gmail.com

Abstract. *This research aims to explore students' perceptions of using Quizizz as a medium for grammar quizzes, particularly in learning the present continuous tense. In the 21st-century educational context, digital tools have transformed the learning environment, enabling students to access materials more independently and engage in student-centered learning experiences. Quizizz, as a game-based technology platform, offers features such as instant feedback, leaderboards, and interactive quizzes that enhance students' motivation and engagement. However, not all students adapt equally to technological tools, making it essential to investigate their perceptions. This study employed a descriptive quantitative method involving 32 eighth-grade students from SMP 2 Cimanggu in the academic year 2023/2024. The data were gathered using a Likert-scale questionnaire distributed via Google Form and analyzed through SPSS software. The validity and reliability tests confirmed that all 20 items in the questionnaire were valid ($r = 0.544-0.739$) and highly reliable (Cronbach's Alpha = 0.929). The findings revealed overall positive student perceptions of Quizizz. For example, in Q1, 75% of students selected "Strongly Agree," and Q20 achieved the highest mean score ($M = 4.53$), reflecting enthusiasm and motivation. The overall average score across all items was 4.03 on a 5-point scale, indicating consistent approval. These results support the conclusion that Quizizz is seen as an effective, enjoyable, and motivating platform for grammar learning. This study highlights the potential of integrating game-based learning tools into classroom instruction to enhance student participation and improve English grammar proficiency.*

Keywords: *Students' Perception, Quizizz, Grammar*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz, khususnya dalam pembelajaran present continuous tense. Quizizz, sebagai platform berbasis teknologi yang menawarkan fitur seperti umpan balik instan, papan peringkat, dan kuis interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, tidak semua siswa dapat beradaptasi dengan teknologi secara merata, sehingga penting untuk meneliti persepsi mereka. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang melibatkan 32 siswa kelas VIII di SMP 2 Cimanggu tahun ajaran 2023/2024. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert yang dibagikan melalui Google Form dan dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS. Uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh 20 item kuesioner valid ($r = 0.544-0.739$) dan sangat reliabel (Cronbach's Alpha = 0.929). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Quizizz. Misalnya, pada pernyataan Q1, 75% siswa memilih "Sangat Setuju", dan pernyataan Q20 memperoleh skor rata-rata tertinggi ($M = 4.53$) yang mencerminkan antusiasme dan motivasi siswa. Skor rata-rata keseluruhan adalah 4.03 dari skala 5, yang menunjukkan penerimaan yang konsisten dan tinggi. Temuan ini mendukung kesimpulan bahwa Quizizz dipandang sebagai media yang efektif, menyenangkan, dan memotivasi dalam pembelajaran grammar bahasa Inggris. Keyword: Persepsi Siswa, Quizizz, Kuis Tata Bahasa

Kata kunci: Persepsi Siswa, Quizizz, Tata Bahasa

LATAR BELAKANG

Pembelajaran abad ke-21 ditandai oleh kemajuan teknologi yang pesat, yang telah mengubah cara interaksi antara siswa dan guru. Di era digital, akses informasi menjadi lebih mudah dan cepat, memungkinkan siswa belajar secara fleksibel keterlibatan siswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif seperti Quizizz tidak hanya membantu siswa

memahami materi, tetapi juga membuat proses menyenangkan. Meski belajar menawarkan dan mandiri. Konsep pembelajaran tidak lagi terbatas pada kelas tradisional, melainkan meluas ke platform daring dan alat digital yang mendukung pembelajaran aktif serta kolaboratif. Pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa semakin diutamakan, dengan keterlibatan dan motivasi belajar sebagai kunci keberhasilan. Manfaat, penggunaan lebih banyak Quizizz menghadapi beberapa tantangan, antara lain kesenjangan keterampilan teknologi, preferensi metode belajar tradisional, serta keterbatasan perangkat dan koneksi internet. Hal ini berpotensi menimbulkan kesenjangan pembelajaran antara siswa yang memiliki akses memadai dan yang tidak. Media pembelajaran digital berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Berbagai alat seperti video, aplikasi, dan platform kuis kini banyak digunakan untuk menyampaikan materi sekaligus menilai pemahaman siswa. Salah satu media populer adalah Quizizz, yang memungkinkan siswa mengikuti kuis secara interaktif dan menyenangkan. Fitur seperti instant feedback dan leaderboard mampu meningkatkan motivasi dan Di SMP 2 Cimanggu, penggunaan Quizizz mendapat perhatian dari guru dan siswa sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam penguasaan tata bahasa (grammar) yang dianggap sulit oleh sebagian siswa. Namun, perbedaan latar belakang siswa memengaruhi tingkat penerimaan terhadap pendekatan digital ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media kuis grammar, khususnya pada materi present continuous tense, serta melihat pengaruhnya terhadap keterlibatan dan efektivitas belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi guru, temuan ini dapat menjadi referensi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan efektif. Bagi siswa, penelitian ini dapat mendorong pemanfaatan platform interaktif seperti Quizizz sebagai sarana belajar mandiri maupun kolaboratif. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil studi ini dapat menjadi acuan atau landasan dalam mengembangkan penelitian terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pada penguasaan grammar.

KAJIAN TEORITIS

Persepsi siswa merupakan cara mereka memahami, menilai, dan memberikan makna terhadap berbagai aspek lingkungan belajar, termasuk metode pengajaran, materi, suasana kelas, dan teknologi pembelajaran yang digunakan (Fraser, 1998). Persepsi ini bersifat subjektif karena dipengaruhi oleh pengalaman, harapan, serta karakteristik individu yang dimiliki setiap siswa. Oleh karena itu, meskipun berada dalam situasi belajar yang sama, siswa dapat memiliki penilaian dan pengalaman yang berbeda. Schunk (2012) menekankan bahwa persepsi siswa berperan penting dalam menentukan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Artinya, ketika siswa memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar secara aktif, sehingga hasil yang dicapai pun lebih optimal. Sebaliknya, persepsi negatif dapat menurunkan minat, mengurangi partisipasi, bahkan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, Teo (2011) menegaskan bahwa persepsi siswa menjadi faktor kunci dalam menentukan tingkat penerimaan dan efektivitas penggunaan suatu media. Jika siswa menilai teknologi pembelajaran sebagai sesuatu yang bermanfaat, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan mereka, maka teknologi tersebut akan lebih efektif dalam mendukung proses belajar. Namun, jika persepsi mereka negatif, maka potensi teknologi tidak akan sepenuhnya dimanfaatkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa

merupakan elemen yang sangat menentukan dalam proses pembelajaran. Baik dalam metode konvensional maupun berbasis teknologi, persepsi positif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar, sementara persepsi negatif dapat menjadi hambatan yang signifikan.

Jika siswa menilai media pembelajaran sebagai menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan tujuan belajar, maka kemungkinan besar mereka akan menunjukkan sikap positif dan partisipasi aktif. Sebaliknya, persepsi negatif dapat menyebabkan resistensi atau penurunan motivasi belajar (Pintrich, 2003). Penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Piaget (1970) menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungannya, sehingga siswa mengonstruksi berperan pemahaman aktif baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Vygotsky (1978) menambahkan konsep Zone of Proximal Development (ZPD) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan dukungan dari guru (scaffolding) dalam membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih tinggi. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Quizizz memungkinkan terjadinya pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman langsung yang sejalan dengan prinsip konstruktivisme. Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Menurut Mayer (2009), penggunaan media interaktif dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman siswa melalui kombinasi teks, gambar, dan interaktivitas. Quizizz merupakan platform game-based learning yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan elemen permainan seperti leaderboard, poin, dan instant feedback. Ismail dan Mohammad (2017) menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, mengurangi kecemasan saat ujian, dan membuat proses evaluasi lebih menyenangkan. Dalam pembelajaran grammar, Quizizz membantu siswa berlatih secara mandiri maupun kelompok dengan umpan balik langsung yang, menurut Wang (2017), dapat mempercepat proses pemahaman konsep. Fleksibilitas waktu dan aksesibilitasnya juga mendukung pembelajaran di kelas maupun di rumah, sehingga sesuai untuk mendukung penguasaan grammar pada tingkat menengah seperti siswa SMP.

METODE PENELITIAN

Pada Penelitian ini menggunakan desain survei deskriptif kuantitatif untuk menginvestigasi persepsi siswa kelas VIII SMP 2 Cimanggu terhadap penggunaan Quizizz sebagai media kuis grammar. Mengacu pada Creswell (2014), pendekatan kuantitatif digunakan karena data yang dikumpulkan berbentuk angka dan dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi pola dan kecenderungan respons siswa. Desain deskriptif dipilih untuk menggambarkan kondisi persepsi siswa tanpa melakukan manipulasi variabel. Penelitian dilaksanakan di SMP 2 Cimanggu, Desa Sukamaju, Kecamatan Cimanggu, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat, pada 14 April–9 Mei 2025. Populasi penelitian berjumlah 65 siswa kelas 8A dan 8B. Sampel terdiri dari 32 siswa kelas 8B yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria menurut Sugiyono (2017), yaitu memiliki pengalaman menggunakan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris, jadwal yang sesuai dengan periode penelitian, serta latar belakang akademik dan kemampuan teknologi yang beragam. Data dikumpulkan melalui kuesioner terstruktur yang memuat tiga bagian, yaitu informasi demografis, pernyataan mengenai fitur Quizizz (gamifikasi, kemudahan penggunaan, aksesibilitas, keterlibatan, umpan balik), dan dampaknya terhadap pembelajaran grammar. Pernyataan diukur menggunakan skala Likert lima

poin (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju) sesuai rekomendasi Sugiyono (2018). Instrumen divalidasi melalui uji validitas isi oleh guru bahasa Inggris dan peneliti pendidikan, serta uji coba kepada siswa di luar sampel untuk memastikan kejelasan dan kesesuaian butir pertanyaan. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS 27. Uji validitas instrumen menggunakan korelasi item-total (Pearson), sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Analisis distribusi frekuensi dan statistik deskriptif (mean, median, modus, standar deviasi) digunakan untuk merangkum data, kemudian hasilnya diinterpretasikan untuk mengidentifikasi tren, kekuatan, dan aspek yang perlu ditingkatkan dalam penggunaan Quizizz pada pembelajaran grammar.data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh butir pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur variabel yang diteliti. Hasil perhitungan Corrected Item-Total Correlation menunjukkan bahwa semua 20 butir pernyataan memiliki nilai koefisien korelasi (r) antara 0,544 hingga 0,739 dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Karena seluruh nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (r tabel = 0,349 pada $N = 32$, $\alpha = 0,05$), maka seluruh item dinyatakan valid.

Interpretasi: Dengan tingkat kepercayaan 95%–99%, semua butir kuesioner layak digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai media kuis grammar.

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha pada program SPSS 27. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha = 0,929, yang berada pada kategori sangat tinggi ($\geq 0,90$).

Interpretasi: Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki konsistensi internal yang sangat baik, sehingga dapat diandalkan untuk mengukur persepsi siswa secara konsisten. Data hasil penelitian diperoleh dari kuesioner yang diberikan kepada 32 siswa kelas VIII B SMP 2 Cimanggu mengenai persepsi mereka terhadap penggunaan Quizizz sebagai media kuis grammar, khususnya pada materi *Present Continuous Tense*. Statistik deskriptif berikut merangkum respons siswa terhadap item kuesioner tentang persepsi mereka terhadap penggunaan Quizizz sebagai media kuis tata bahasa dalam mempelajari present continuous tense. Tabel tersebut mencakup jumlah responden (N), skor minimum dan maksimum, rentang, rerata, deviasi standar, dan varians untuk setiap pernyataan. Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4.27:

- a) Skor rerata tertinggi terdapat pada Pernyataan P20 ($M = 4,53$, $SD = 0,761$), yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa sangat setuju bahwa mereka antusias dan termotivasi saat menggunakan Quizizz.
- b) Skor rerata terendah terdapat pada Pernyataan P13 ($M = 3,78$, $SD = 0,870$), yang menunjukkan bahwa item ini menerima respons yang lebih bervariasi dan kemungkinan persepsi yang lebih netral.
- c) Secara keseluruhan, skor rerata total semua item adalah 81,03 dari skor maksimum 100, dengan deviasi standar 6,428, yang mencerminkan bahwa

sebagian besar siswa menunjukkan persepsi positif yang konsisten terhadap penggunaan Quizizz. d) Skor total berkisar antara 63 hingga 97, yang berarti meskipun beberapa siswa lebih pendiam dalam menjawab, tidak ada yang menyatakan persepsi negatif sepenuhnya.

Skor rata-rata yang relatif tinggi di sebagian besar pernyataan dan nilai simpangan baku yang relatif rendah di banyak item menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memandang Quizizz secara positif tetapi juga merespons secara konsisten. Hal ini mendukung kesimpulan bahwa Quizizz dianggap sebagai alat yang efektif dan menyenangkan untuk pembelajaran tata bahasa, terutama dalam meningkatkan pemahaman tentang present continuous tense.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini menyimpulkan bahwa siswa kelas VIII SMP 2 Cimanggu memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan Quizizz sebagai media kuis grammar, khususnya pada pembelajaran *present continuous tense*. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar $M = 4,28$ pada skala Likert 5 poin yang menunjukkan kategori tinggi. Pernyataan dengan skor tertinggi adalah Q20 ($M = 4,53$), yang mencerminkan bahwa siswa merasa termotivasi dan antusias ketika menggunakan Quizizz. Sementara itu, pernyataan dengan skor terendah tetap berada dalam kategori positif, yaitu Q13 ($M = 3,78$). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki korelasi signifikan dengan total skor ($r = 0,544-0,739$; $p < 0,05$), sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,929 yang menandakan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang sangat tinggi. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti bahwa siswa menilai penggunaan Quizizz sebagai media kuis grammar efektif dalam membantu pemahaman materi, meningkatkan motivasi, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan memudahkan akses pembelajaran secara fleksibel.

Berdasarkan temuan penelitian ini, guru disarankan untuk terus memanfaatkan Quizizz dalam pembelajaran grammar dengan merancang variasi soal yang kreatif dan sesuai tingkat kemampuan siswa. Pemanfaatan fitur seperti *leaderboard* dan *instant feedback* dapat terus dioptimalkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa diharapkan tidak hanya menggunakan Quizizz saat pembelajaran di kelas, tetapi juga sebagai sarana latihan mandiri di luar jam sekolah guna memperkuat pemahaman grammar dan meningkatkan rasa percaya diri. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada topik grammar yang berbeda, keterampilan bahasa lainnya seperti *speaking*, *reading*, atau *writing*, serta melibatkan jenjang pendidikan yang lebih beragam.

DAFTAR REFERENSI

Ajzen, I. (2005). *Attitudes, personality, and behavior* (2nd ed.). McGraw-Hill Education.

**STUDENTS' PERCEPTIONS OF QUIZIZZ AS A MEDIUM
FOR GRAMMAR QUIZZES**

- Alghasab, M., Hardman, J., & Handley, Z. (2019). Teacher–student interaction in EFL writing conferences: A study of scaffolding strategies. *Journal of Second Language Writing, 45*, 23–34.
- Amalia, F., & Dwi, K. (2020). The effectiveness of Quizizz as an online learning media on students' motivation and learning outcomes. *Journal of Educational Technology, 5*(1), 29–35.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Balta, N., & Tzima, S. (2021). The role of mobile applications in teaching English as a foreign language: A review of the literature. *European Journal of Education Studies, 8*(7), 89–100.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). The use of Quizizz in improving students' grammar understanding: A case study in Indonesian EFL context. *Journal of English Education, 7*(2), 90–97.
- Brown, P. C., Roediger, H. L., & McDaniel, M. A. (2014). *Make it stick: The science of successful learning*. Belknap Press.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Pearson Education.
- Goldstein, E. B. (2018). *Cognitive psychology: Connecting mind, research,*