

## Gamifikasi Berbantuan Quizizz pada Pembelajaran Kata Serapan Bahasa Indonesia di SMP Negeri 7 Kota Cirebon

Ahmad Alif Firdaus<sup>1\*</sup>, Tati Sri Usuati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon

\*Koresponden: aafirdaus92@gmail.com

Submit: 10-01-2025, Revision: 02-03-2025, Accepted: 26-05-2025, Publish: 30-06-2025

Doi: 10.51817/jgi.v5i2.1497

**How to Cite:** Firdaus, A. A., & Usuati, T. S. (2025). Gamifikasi Berbantuan Quizizz pada Pembelajaran Kata Serapan Bahasa Indonesia di SMP Negeri 7 Kota Cirebon. *JGI: Jurnal Guru Indonesia*, 5(1), 98–107. Doi: 10.51817/jgi.v5i2.1497

### Abstrak

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata, khususnya pada materi kata serapan Bahasa Indonesia, cenderung masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk partisipasi siswa serta pengalaman dalam pembelajaran kata serapan berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizizz. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket terhadap siswa kelas IX F SMPN 7 Kota Cirebon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam tiga dimensi berupa perilaku yang mencakup keaktifan selama pembelajaran; kognitif yang terlihat dari penggunaan strategi dalam menjawab soal serta adanya peningkatan pemahaman terhadap materi; serta emosional yang tercermin dalam antusiasme berkompetisi. Fitur *leaderboard*, nilai, dan batas waktu turut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Mengimplikasikan bahwa gamifikasi berbantuan Quizizz dapat dijadikan strategi alternatif dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kosakata, serta diadaptasi dalam penyusunan modul ajar yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

**Kata kunci:** gamifikasi; kata serapan; keterlibatan siswa; pembelajaran Bahasa Indonesia; quizizz

*Quizizz-Assisted Gamification in Learning Indonesian Loanwords at SMP Negeri 7, Cirebon City*

### Abstract

*Student engagement in vocabulary learning, particularly in Indonesian loanword material, tends to remain low. This study aims to describe the forms of student participation and experiences in loanword learning based on gamification using the Quizizz platform. Using a descriptive qualitative approach, data were collected through observation, interviews, and questionnaires with ninth-grade students at SMPN 7 Cirebon City. The results of the study indicate that gamification has a positive impact on student engagement in three dimensions: behavioral which includes activity during learning; cognitive, which is seen in the use of strategies in answering questions and an increase in understanding of the material; and emotional which is reflected in students' feelings of enjoyment, motivation, and emotional connection to the learning process. Features such as leaderboards, scores, and time limits also create a fun and competitive learning environment. This implies that gamification assisted by Quizizz can be used as an alternative strategy in the development of Indonesian language learning, particularly vocabulary material, and adapted in the design of teaching modules aligned with the principles of the Merdeka Curriculum.*

**Keywords:** borrowed words; gamification; Indonesian language learning; quizizz; student engagement

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pendidikan secara fundamental. Transformasi ini menuntut pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual (Darmawan & Sulistyowati, 2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alternatif strategis untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan partisipatif. Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya memberikan ruang bagi kreativitas, fleksibilitas, serta keberagaman gaya belajar siswa sehingga mampu membangun keterlibatan yang utuh dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran (Ummah, 2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang memuat aspek keterampilan berbahasa dan pengetahuan kebahasaan memiliki tantangan tersendiri dalam pelaksanaannya. Salah satu tantangan tersebut muncul pada materi kosakata, khususnya kata serapan, yang kerap dianggap membosankan, dan tidak kontekstual (Pratiwi, 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Observasi awal yang dilakukan di SMPN 7 Kota Cirebon menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan menunjukkan keterlibatan yang rendah saat materi kata serapan diajarkan secara konvensional. Rendahnya keterlibatan tersebut disinyalir disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan preferensi belajar siswa (Sirait & Kharisma, 2024).

Salah satu pendekatan yang dianggap mampu menjawab kebutuhan siswa tersebut adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen-elemen permainan dalam situasi di luar permainan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran (Ningrum, 2022). Konsep gamifikasi terbukti mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa melalui penggunaan elemen seperti nilai, peringkat, dan tantangan berbasas waktu (Firdausi, Zamani, & Rahma, 2021). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran mencakup tiga dimensi, yaitu perilaku, kognitif, dan emosional. Ketiga dimensi ini menjadi indikator penting dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya bermakna, tetapi juga berdampak pada peningkatan kualitas hasil belajar (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004). Ketika gamifikasi diintegrasikan dalam pembelajaran, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran yang menyeluruh.

Media populer dalam penerapan gamifikasi pendidikan adalah Quizizz. Platform ini memungkinkan guru menyusun kuis interaktif yang dilengkapi dengan elemen-elemen permainan seperti nilai, batas waktu, dan papan peringkat (Iklima, Harliyana, & Rahayu, 2024). Keunggulan Quizizz terletak pada fleksibilitas penggunaan, secara daring maupun luring, serta kemampuannya dalam memberikan umpan balik langsung dan data evaluasi yang terukur. Efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran telah dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia yang diperoleh siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Saparuddin et al., 2022). Selain itu, kejemuhan belajar juga berhasil diatasi karena keterlibatan kognitif dan emosional siswa mampu dirangsang secara bersamaan melalui fitur-fitur gamifikasi dalam Quizizz (Sirait & Kharisma, 2024). Dukungan tambahan terhadap efektivitas media berbasis permainan digital ditunjukkan melalui peningkatan daya ingat dan pemahaman konsep ketika media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian relevan turut memperkuat potensi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa. Penelitian yang dilakukan oleh Martdana & Atno (2025) menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa melalui pendekatan bermain yang menyenangkan. Sementara itu, penelitian oleh Ijirana, Saraswati, & Rommy (2024) membuktikan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Kedua penelitian tersebut menunjukkan dampak positif Quizizz terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan tersendiri karena secara spesifik menelaah materi kata serapan dalam Bahasa Indonesia yang belum banyak dikaji secara mendalam, serta menitikberatkan pada aspek keterlibatan siswa menurut tiga dimensi yang

dikembangkan oleh Fredricks. Kebaruan lain terletak pada integrasi pendekatan gamifikasi yang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Mempertimbangkan urgensi peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kata serapan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk partisipasi siswa serta pengalaman dalam mengikuti pembelajaran kata serapan berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizizz. Melalui tujuan tersebut, diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran kosakata yang partisipatif melalui gamifikasi, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta menjadi referensi awal bagi pengembangan penelitian terkait integrasi media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Kurikulum Merdeka.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan untuk menggambarkan secara mendalam proses dan pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran kata serapan berbasis gamifikasi melalui platform Quizizz. Penelitian ini tidak bertujuan menghasilkan data kuantitatif, melainkan berfokus pada pemahaman terhadap keterlibatan siswa dari aspek perilaku, emosional, dan kognitif (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004). Pemilihan pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas dan pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 7 Kota Cirebon pada bulan Februari hingga Maret 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX F yang berjumlah 35 orang. Kelas tersebut dipilih secara *purposif* berdasarkan pertimbangan guru mata pelajaran, dengan alasan bahwa kelas IX F menunjukkan variasi tingkat partisipasi siswa dan potensi keterlibatan yang dapat ditingkatkan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencermati keterlibatan siswa secara langsung dalam penggunaan Quizizz, seperti aktivitas menjawab soal, mengajukan pertanyaan, serta interaksi kompetitif antar siswa. Wawancara dilakukan terhadap beberapa siswa untuk menggali pengalaman serta persepsi terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Sementara itu, angket digunakan untuk memperkuat data observasi dan wawancara, serta memperoleh tanggapan tertulis dari siswa secara lebih luas dan sistematis. Penggunaan ketiga teknik ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang komprehensif dan saling melengkapi (Abdillah et al., 2022).

Data dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2019). Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyaring informasi yang relevan dari hasil observasi, wawancara, dan angket. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif agar dapat dianalisis secara mendalam. Selanjutnya, menarik simpulan berdasarkan pola-pola yang muncul dari keseluruhan data untuk merumuskan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, menggunakan teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan data dari berbagai sumber. Selain itu, dilakukan pula teknik *member check* dengan meminta konfirmasi langsung kepada subjek penelitian mengenai keakuratan data yang telah dikumpulkan dan diinterpretasikan oleh peneliti. Seluruh proses penelitian didokumentasikan secara rinci dalam bentuk jurnal lapangan dan dokumentasi visual guna menjaga transparansi dan integritas data penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Quizizz dalam materi kata serapan telah diimplementasikan dan dianalisis secara menyeluruh. Untuk memperoleh pemahaman yang mendalam. Disusun berdasarkan keterlibatan siswa terkait tiga dimensi, yakni perilaku, kognitif, dan emosional (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004).

## Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Kata Serapan melalui Gamifikasi Quizizz

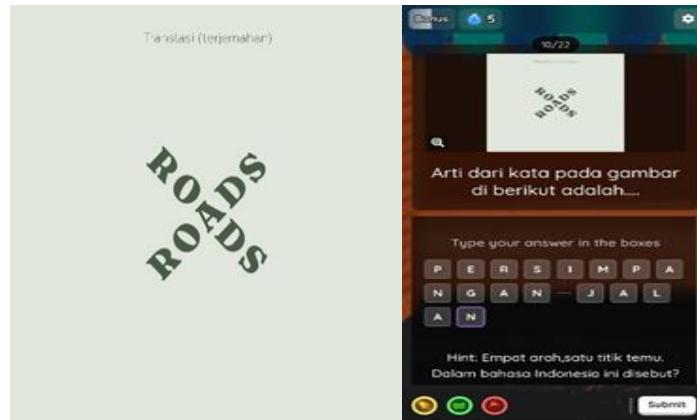
Penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizizz pada materi kata serapan di kelas IX F SMPN 7 Kota Cirebon menunjukkan pengaruh positif terhadap keterlibatan siswa. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam menjawab soal, menunjukkan emosi positif, dan menggunakan strategi berpikir selama proses pembelajaran berlangsung. Pada dimensi perilaku, siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dengan menyelesaikan seluruh sesi kuis tanpa gangguan, serta tidak menggunakan gawai untuk keperluan di luar pembelajaran. Menunjukkan adanya fokus dan kedisiplinan belajar yang meningkat (Tarusu & Worang, 2025). Partisipasi aktif siswa juga diperkuat melalui hasil observasi yang menunjukkan bahwa 31 dari 35 siswa tetap menyelesaikan seluruh soal yang diberikan, tanpa terdistraksi oleh faktor eksternal.

Dimensi emosional tercermin melalui tanggapan afektif siswa selama proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup, penuh tawa, dan diwarnai semangat kompetisi yang sehat berkat fitur-fitur seperti *leaderboard*. Misalnya, ketika hasil nilai ditampilkan, banyak siswa menunjukkan ekspresi spontan seperti tersenyum dan saling menyemangati. Menunjukkan bahwa keterlibatan emosional tidak hanya membangkitkan rasa senang, tetapi juga memperkuat motivasi intrinsik untuk belajar. Hal ini selaras bahwa penciptaan suasana kompetitif dan menyenangkan melalui Quizizz dapat meningkatkan emosi positif siswa (Ijirana, Saraswati, & Rommy 2024). Untuk memperkuat analisis visual, gambar 1 berikut menunjukkan antusiasme siswa saat mengikuti sesi kuis berbasis Quizizz. Terlihat siswa aktif berinteraksi dengan gawai masing-masing tanpa tekanan, menciptakan suasana kelas yang kondusif dan partisipatif.



**Gambar 1.** Suasana Siswa Saat Menjawab Soal Menggunakan Quizizz

Dimensi kognitif tampak melalui kemampuan siswa dalam menggunakan strategi saat menghadapi soal menantang. Salah satu contoh soal, yakni soal ke-10 bertipe isian berbasis visual, menuntut siswa untuk menafsirkan gambar bertuliskan “ROADS”, menghubungkannya dengan padanan kata serapan serta menuliskannya secara mandiri. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa, diketahui bahwa soal yang diberikan memunculkan reaksi beragam. Beberapa siswa menilai soal tersebut menantang dan merangsang pemikiran kritis. Sementara itu, terdapat pula siswa yang merasa soal tidak sesuai dengan ekspektasi awal, namun tetap menunjukkan usaha menyelesaiannya hingga tuntas. Respon ini mencerminkan adanya kegigihan berpikir yang merupakan indikator penting keterlibatan kognitif (Martdana & Atno, 2025). Tampilan soal dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Contoh Tampilan Soal Kata Serapan pada Quizizz

Untuk menguatkan temuan, Tabel 1 adalah indikator keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif, termasuk aspek resiliensi dan interaksi sosial, sebagai berikut.

**Tabel 1.** Keterlibatan Siswa Berdasarkan Observasi

Aspek Keterlibatan	Indikator	Temuan Lapangan	Skor
Perilaku	Aktif menjawab dan mengikuti kuis	31 dari 35 siswa menyelesaikan kuis tanpa gangguan atau pengalihan fokus	4
Emosional	Ekspresi senang	Sebagian besar siswa menunjukkan respon positif, menyemangati teman, tidak ada kebosanan	4
Kognitif	Strategi menjawab, fokus	Siswa membaca ulang soal, berdiskusi, dan mempertimbangkan jawaban secara sadar	5
Resiliensi terhadap Tantangan	Tidak menyerah meski waktu ketat	Siswa tetap berusaha menjawab meski soal dirasa sulit atau waktu hampir habis	5
Interaksi Sosial	Dukungan antarteman	Siswa saling berinteraksi	5

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis gamifikasi melalui platform Quizizz menunjukkan kecenderungan positif pada berbagai dimensi. Berdasarkan observasi, pada dimensi perilaku, sebanyak 31 dari 35 siswa menyelesaikan kuis tanpa gangguan atau pengalihan fokus, yang mencerminkan tingkat partisipasi yang tinggi dan kedisiplinan dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi ini memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya mengikuti pembelajaran secara fisik, tetapi juga terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran (Buana, Fadliah, & Rachman, 2025).

Dimensi emosional, siswa menunjukkan ekspresi positif terhadap aktivitas pembelajaran. Sebagian besar tampak antusias, menyemangati teman, dan tidak memperlihatkan tanda-tanda kebosanan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mencerminkan keterlibatan emosional yang tinggi (Hayati et al., 2025). Keterlibatan emosional ini penting karena dapat memperkuat keterikatan siswa terhadap materi dan meningkatkan persepsi positif terhadap proses belajar secara keseluruhan (Maramis & Mulyaningsih, 2023). Dimensi kognitif memperoleh nilai tertinggi dalam hasil observasi, yaitu 5. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang membaca ulang soal, berdiskusi dengan teman, serta secara sadar mempertimbangkan jawaban yang akan dipilih. Aktivitas ini mencerminkan keterlibatan kognitif yang

mendalam, karena siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan menerapkan strategi berpikir kritis (Fatimah, Viono, & Ambarwati, 2023). Resiliensi terhadap tantangan juga tercermin kuat, siswa tetap berusaha menjawab meskipun soal dirasa sulit atau waktu hampir habis. Nilai observasi maksimal pada aspek ini menunjukkan adanya ketekunan dan ketahanan belajar, yang menjadi salah satu indikator keberhasilan strategi pembelajaran berbasis tantangan. Ketekunan dalam menghadapi tantangan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter positif siswa (Musthofa, Cahyono, & Ulfa, 2025).

Interaksi sosial antarsiswa juga tampak berkembang selama proses pembelajaran berlangsung. Nilai maksimal pada aspek ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya fokus pada pencapaian individu, tetapi juga memberikan dukungan satu sama lain, seperti menyemangati teman atau berdiskusi dalam suasana positif. Gamifikasi berbasis kuis seperti Quizizz yang bersifat kompetitif namun terbuka, mampu menciptakan kolaborasi dan solidaritas antarsiswa (Aprilasari & Diana, 2024). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu membangun keterlibatan tiga dimensi secara bersamaan (Rizqaarrifi et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran kata serapan melalui Quizizz mampu membuat partisipasi aktif siswa secara menyeluruh. Ketiga dimensi keterlibatan berupa perilaku, kognitif, dan emosional dapat diakomodasi dalam satu pendekatan yang terintegrasi (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004). Mengindikasikan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pengajaran kosakata Bahasa Indonesia tidak hanya layak diterapkan, tetapi juga memiliki potensi sebagai strategi pembelajaran yang berdampak jangka panjang dalam membentuk siswa yang aktif, reflektif, dan antusias dalam belajar.

### **Aspek Kognitif Siswa dan Tantangan Implementasi Quizizz dalam Pembelajaran Kata Serapan**

Aspek kognitif dalam pembelajaran berbasis gamifikasi melalui platform Quizizz mencerminkan siswa memproses informasi, menggunakan strategi berpikir, serta menunjukkan kegigihan dalam menyelesaikan soal. Aspek kognitif dalam pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya menumbuhkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat kapasitas intelektual siswa dalam menghadapi tantangan akademik (Pulungan, Sembiring, & Faisal, 2024). Berdasarkan data hasil observasi, wawancara dan angket terbuka mayoritas siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya mendorong keterlibatan emosional, tetapi juga meningkatkan pemikiran reflektif dan kemampuan penalaran.

Salah satu siswa, mengungkapkan bahwa merasa lebih bersemangat karena soal-soal yang diberikan semakin sulit dan menantang. Menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati permainan, tetapi juga merasa tertantang secara intelektual. Siswa menghadapi tantangan kognitif yang mendorong untuk mengaktifkan strategi berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, membandingkan pilihan jawaban, dan menghubungkan konsep dengan visual atau bahasa (Khairiyah, Faizah, & Lestari, 2021). Sementara itu salah satu siswa lain menyampaikan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun demikian, juga adanya kendala teknis berupa koneksi internet yang tidak stabil. Gangguan jaringan tersebut sering kali terjadi saat sesi kuis berlangsung sehingga mengurangi kenyamanan dan kelancaran dalam mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Hambatan teknis seperti ini berdampak pada konsentrasi dan alur berpikir siswa selama kuis berlangsung (Astuti, 2023). Hal ini selaras bahwa keberhasilan gamifikasi sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur dan lingkungan belajar yang mendukung (Sihombing, 2023). Temuan ini diperkuat oleh hasil angket yang dibagikan kepada 30 siswa, sebagaimana disajikan dalam Tabel 2.

Berdasarkan tabel 2 sebanyak 80% siswa merasa lebih termotivasi saat belajar menggunakan Quizizz. Selain itu, 83% siswa menyatakan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperlihatkan bahwa pendekatan gamifikasi tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga membentuk suasana kelas yang lebih hidup dan dinamis. Hasil ini sejalan bahwa elemen permainan yang terintegrasi dalam pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa secara menyeluruh (Abadi, Afrizal, & Wahyuni, 2023). Dimensi pemahaman materi, 70% siswa merasa lebih memahami kosakata setelah mengikuti kuis. Meskipun persentase ini cukup tinggi, 30% siswa lainnya

belum merasakan peningkatan yang signifikan. Menunjukkan bahwa hambatan teknis, seperti gangguan jaringan, serta keterbatasan pemahaman awal terhadap materi dasar, menjadi faktor penghambat. Hal ini selaras bahwa keberhasilan gamifikasi sangat kontekstual dan bergantung pada kesiapan infrastruktur serta pengetahuan awal siswa (Fatimah, 2025).

**Tabel 2.** Kuesioner Tanggapan Siswa Pembelajaran Berbasis Quizizz

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Total
1.	Saya merasa lebih semangat belajar saat menggunakan Quizizz	15	9	3	3	0	30
2.	Pembelajaran dengan Quizizz membuat saya lebih aktif terlibat	13	12	3	2	0	30
3.	Saya lebih memahami materi kosakata setelah bermain Quizizz	8	13	4	5	0	30
4.	Saya merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dengan Quizizz	17	9	2	2	0	30
5.	Saya merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan benar di Quizizz	10	14	3	3	0	30
6.	Saya bisa belajar dari kesalahan setelah melihat hasil di Quizizz	12	13	2	3	0	30
7.	Saya ingin belajar dengan cara seperti ini lagi di pelajaran lain	16	9	3	2	0	30

Sementara itu, 80% siswa merasa tertantang dalam menjawab soal-soal Quizizz, sedangkan 83% menyatakan dapat belajar dari kesalahan setelah melihat hasil kuis. Data ini mengindikasikan bahwa gamifikasi bukan sekadar kompetisi, melainkan juga ruang untuk refleksi kognitif dan pembelajaran yang berkelanjutan (Aniyatussaidah & Herdi, 2022). Lebih lanjut, sebanyak 83% siswa menyatakan keinginan untuk menggunakan metode seperti ini dalam mata pelajaran lain. Hal ini menjadi indikator kuat bahwa Quizizz tidak hanya disukai, tetapi juga dianggap relevan dan aplikatif untuk memperkuat proses belajar. Hal ini selaras bahwa penggunaan platform kuis digital dengan elemen gamifikasi secara signifikan meningkatkan minat dan retensi belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan (Azka & Rahayu, 2024).

Namun demikian, keterlibatan kognitif yang optimal tetap bergantung pada penyediaan lingkungan belajar yang kondusif. Guru perlu memberikan penguatan konseptual sebelum sesi kuis, serta memastikan kestabilan koneksi internet dan kesiapan perangkat digital. Tanpa dukungan teknis dan pedagogis yang memadai, potensi gamifikasi dalam meningkatkan kualitas belajar siswa tidak akan maksimal (Ananda, Rahmah, & Ramdhani, 2024). Oleh karena itu, implementasi Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran hendaknya dirancang secara holistik dan kontekstual agar mampu menjangkau seluruh siswa secara merata.

Perubahan paradigma dari model pembelajaran konvensional menuju pendekatan berbasis gamifikasi mencerminkan pergeseran fokus dari pembelajaran yang bersifat instruksional menjadi pengalaman belajar yang partisipatif dan berpusat pada siswa. Quizizz berperan sebagai media yang tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi, tetapi juga merangsang keterlibatan aktif melalui mekanisme umpan balik langsung, pemeringkatan nilai (*leaderboard*), serta tampilan visual yang menarik (Abdillah et al., 2022). Elemen-elemen ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif secara sehat sehingga meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terlibat dan berpikir secara kritis. Transformasi ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan eksplorasi mandiri (Saparuddin et al., 2022). Oleh karena itu, keberhasilan gamifikasi seperti Quizizz bukan semata ditentukan oleh teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh desain pedagogis yang mendorong otonomi, kolaborasi, dan pemaknaan belajar secara mendalam.

## **Keterlibatan Emosional yang Bermakna dalam Pembelajaran Kata Serapan melalui Quizizz**

Keterlibatan emosional merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan erat dengan motivasi, ketekunan, dan retensi materi dalam jangka panjang. Pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Quizizz, keterlibatan emosional siswa terstimulasi melalui fitur-fitur interaktif seperti *leaderboard*, *timer*, dan umpan balik instan. Fitur-fitur ini tidak hanya memperkuat perhatian dan fokus, tetapi juga menciptakan emosi positif seperti kegembiraan, kebanggaan, dan semangat kompetitif yang sehat. Emosi positif ini terbukti mendorong siswa untuk terus terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi intrinsik mereka terhadap materi yang diajarkan (Darmawan & Sulistyowati, 2025).

Temuan dari angket terbuka menunjukkan bahwa siswa secara konsisten menggambarkan pengalaman belajar dengan Quizizz sebagai pembelajaran “menyenangkan”, dan “membuat semangat belajar meningkat.” Umpan balik langsung yang diberikan oleh sistem setelah menjawab soal terbukti menciptakan sensasi kepuasan yang memperkuat perasaan berhasil dan mendorong partisipasi lanjutan. Hal ini sejalan bahwa *real-time feedback* dalam gamifikasi dapat meningkatkan persepsi keberhasilan dan kepuasan belajar siswa (Sirait & Kharisma, 2024).

Fitur *leaderboard* dalam Quizizz juga memainkan peran penting dalam membangkitkan keterlibatan emosional. Papan nilai yang menampilkan posisi siswa secara langsung mendorong kompetisi sehat dan memicu motivasi sosial. Hal ini selaras bahwa *leaderboard* merupakan elemen paling efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dibandingkan dengan elemen gamifikasi lain seperti *progress bar* atau *badges* (Pratiwi, 2025). Temuan ini juga terlihat dalam pembelajaran kata serapan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat melihat peringkat meningkat setelah menjawab soal dengan benar. Keterlibatan emosional yang terbangun melalui suasana belajar yang menyenangkan berkontribusi pada terbentuknya persepsi positif siswa terhadap mata pelajaran. Ketika siswa merasa senang, cenderung mengasosiasikan materi pelajaran dengan pengalaman menyenangkan tersebut sehingga memudahkan proses penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang (Ningrum, 2022). Mayoritas siswa menyatakan bahwa ingin metode seperti ini diterapkan kembali di pelajaran lain, yang menandakan bahwa keterlibatan emosional bukan sekadar efek sesaat, tetapi juga berkontribusi pada sikap positif yang berkelanjutan terhadap pembelajaran.

Agar efek emosional yang positif ini dapat dimaksimalkan, penting bagi guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang *supportif* dan merancang pengalaman belajar yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menyentuh dimensi afektif siswa. Hal ini selaras bahwa emosi tidak dapat dipisahkan dari proses berpikir dan belajar, dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pengalaman emosional yang menyertainya (Firdausi, Zamani, & Rahma, 2021). Dengan demikian, keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran kata serapan melalui Quizizz memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi, pengalaman belajar yang menyenangkan, serta persepsi positif terhadap pelajaran. Gamifikasi tidak hanya menjadi alat bantu visual dan teknologis, tetapi juga pendekatan pedagogis yang mampu merangsang aspek afektif siswa secara bermakna, yang pada akhirnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara holistik (Juliawan, Oasis, & Syamsiyah, 2025).

## **Simpulan**

Gamifikasi berbantuan Quizizz dalam pembelajaran kata serapan Bahasa Indonesia mampu menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan bermakna. Keterlibatan siswa tidak hanya tampak dari aspek perilaku melalui keaktifan dalam mengikuti kuis, tetapi juga mencakup keterlibatan kognitif dalam strategi berpikir yang digunakan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam. Keterlibatan emosional yang ditandai dengan antusiasme dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran. Ketiga dimensi ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi tidak sekadar menghadirkan hiburan, melainkan juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara substantif. Fitur-fitur kompetitif seperti *leaderboard*, sistem nilai, dan batasan waktu tidak hanya membangun suasana belajar yang dinamis,

tetapi juga memperkuat motivasi intrinsik siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan pendekatan gamifikasi berbantuan Quizizz pada keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna mengevaluasi efektivitas terhadap pengembangan kemampuan berbahasa yang menuntut pemahaman mendalam dan penerapan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

## Daftar Pustaka

- Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz *Paper Mode* sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 493–499. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10231628>
- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using Gamification in Education: Strategies and Impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1–12.
- Aniyatussaidah, & Herdi. (2022). Mengenal Quizziz: Alat Asesmen Tes Berbasis Gamifikasi Aniyatussaidah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 07(1), 14–27.
- Aprilasari, R., & Diana, P. Z. (2024). Evaluasi Kelayakan Gamifikasi dalam Membangun Minat Siswa pada Teks Cerita Rakyat. *Jurnal Genre*, 6(1), 192–207. <https://doi.org/10.26555/jg.v6i1.9895>
- Astuti, Y. (2023). Pelatihan Membuat Kuis dengan Aplikasi Quizizz pada Guru SMP Se Kabupaten Bireun. *Jurnal Pengabdian Dian Mandala*, 1(2), 09–13. <https://doi.org/10.62200/jpdm.v1i2.77>
- Azka, D. N., & Rahayu, S. S. (2024). Implementasi QuizWhizzer Menggunakan Metode Gamification untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran dalam Membangun Sistem Utilitas terhadap Kompetensi KGSP di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 4(1), 41–52. <https://doi.org/10.17509/jptb.v4i1.67101>
- Buana, M. P., Fadliah, D., & Rachman, I. F. (2025). Efektivitas Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Mobile Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(4), 413–424. <https://doi.org/10.62017/jppi.v2i4.4553>
- Darmawan, N. T., & Sulistyowati, E. D. (2025). Penerapan Media Aplikasi Quizizz dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bontang. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 2(1), 22–28. <https://doi.org/10.30872/jirpg.v2i1.5045>
- Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan *e-modul* Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran Teks Fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(4), 945–958. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.728>
- Fatimah, S. (2025). Enhancing Junior High School Students' Reading Comprehension through Quizizz-Based Gamified Assessment. *English Language and Literature in Education Journal*, 3(1), 38–57. <https://doi.org/10.63011/tyn8x842>
- Firdausi, A. Al, Zamani, A. F., & Rahma, A. A. (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, 6(2), 162–182. <https://doi.org/10.32492/sumbula.v6i2.4557>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 7(1), 59–109.
- Hayati, R., Karim, A., Kartika, Y., & Fachrurazi. (2025). Belajar Asyik dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 23–37. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24199>
- Ijirana, Saraswati, M. R., & Rommy. (2024). Meningkatkan Keterampilan Menulis Menggunakan Media Interaktif pada Siswa Kelas II SDN 25 Palu. *Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 165–179. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.498>
- Iklima, Harliyana, I., & Rahayu, R. (2024). Perbandingan Penggunaan Wordwall dengan Quizizz terhadap Hasil Menulis Resensi Kelas XI di Sma Negeri 1 Bireuen. *Kande: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan*

*Sastra Indonesia*, 4(2), 229–237. <https://doi.org/10.29103/jk.v4i2.13446>

Juliawan, A. D., Oasis, A. R., & Syamsiyah, N. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Pretest dan Posttest dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa Sastra dan Pendidikan*, 7(1), 206–218.

Khairiyah, U., Faizah, S. N., & Lestari, A. D. (2021). Pendampingan Pembuatan Kuis dengan Aplikasi Quizizz bagi Guru Sekolah Dasar di Desa Made Lamongan. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 125–131. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v5i2.2690>

Maramis, M. R., & Mulyaningsih, I. (2023). Penggunaan gaya bahasa dalam Nyanyian Akar Rumput kumpulan lengkap puisi Wiji Thukul (Tinjauan Stilistika). *Anufa*, 1(2), 189–200.

Martdana, R. A., & Atno. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>

Musthofa, D. N., Cahyono, A. E., & Ulfa, N. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* dengan Fitur Gamifikasi pada Materi Kebutuhan dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(2), 365–375. <https://doi.org/10.29407/jsp.v8i2.1038>

Ningrum, E. F. (2022). Pengaruh Media Quizizz terhadap Kosa Kata Baku Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 83–93. <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.9.1.83-98>

Pratiwi, J. I. (2025). Penerapan Media Quizizz sebagai Alat Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XI SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.30872/jirpg.v2i1.5027>

Pulungan, N. R. D., Sembiring, M. M., & Faisal. (2024). Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Educational Game. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(1), 40–49. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.59183>

Rizqaarifi, A. M. Z., Rizqullah, N. W., Ridlo, H. I. A., Saputra, A. D., Budiman, D. P., & Atmaja, P. W. (2024). Efektivitas Gamifikasi dalam Sistem Informasi Perkuliahan: Sebuah Pendekatan Inovatif. *Jamastika*, 3(2), 57–69. <https://doi.org/10.35473/jamastika.v3i2.3331>

Saparuddin, P., M., Ismail, Sahribulan, & P, D. D. P. U. S. (2022). Optimalisasi Quizizz sebagai Gamifikasi Pembelajaran untuk Mendukung Adaptasi Teknologi Bagi Guru di SMP Negeri 21 Bulukumba. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(2), 223–236. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i2.242>

Sihombing, B. L. V. V. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Menggunakan Kuis Interaktif pada Mata Kuliah Kompetensi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pulau-Pulau Kecil Perbatasan. *Journal of Education Research*, 4(4), 2251–2257. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.613>

Sirait, N. A., & Kharisma, A. J. (2024). The Student's Perception on Gamification of Vocabulary Development by Utilizing Quizizz Application. *Teaching and Learning Journal of Mandalika*, 5(1), 203–214. <https://doi.org/10.36312/teacher.v5i1.2805>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarusu, D., & Worang, T. Y. (2025). Meningkatkan Semangat Belajar: Pengaruh Game Edukasi Quizizz pada Siswa Kelas V A SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Journal of Management*, 8(1), 25–30. <https://doi.org/10.37531/yum.v8i1.7836>

Ummah, W. (2024). Peranan Pembelajaran Inovatif Melalui Media Pembelajaran Gamifikasi: Bermain Cerita dengan Aplikasi Quizizz di SDN Pantai Makmur 03. *Siber Nusantara of Education and Sport Review*, 1(1), 20–29.