

Perception of High School Students on Learning Modal Verbs through Quizizz

Persepsi Siswa SMA dalam Mempelajari Kata Kerja Modal melalui Quizizz

Britania Agnelisa Dennysa Putri¹⁾, Fika Megawati²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: fikamegawati@umsida.ac.id

Abstract. *Learning English can be a challenging experience, especially when it comes to learning grammar. Conventional classroom approaches are considered wasteful of time, ineffective, and boring. Given these difficulties, the purpose of this study is to investigate students' perceptions with learning English grammar through Quizizz, with a focus on modal verbs. Quantitative descriptive method was employed, and the subjects were 51 Grade XI students from two classes in a Sidoarjo high school in Indonesia. The data were gathered by administering thirteen closed-ended questionnaire items targeting five key indicators: grammar ease of understanding, anxiety, self-confidence, enjoyment, and motivation. The results, which were presented in percentage bar graphs, showed that students had a predominantly positive response to the introduction of Quizizz into the learning process. A vast majority reported increased motivation, reduced anxiety, and greater confidence in using the modal verbs effectively. Furthermore, students reported that using Quizizz to learn grammar was not only enjoyable but also enhanced their comprehension. According to the study findings, Quizizz is a valuable and entertaining tool that can effectively replace traditional methods when used to enhance grammar instruction in English as a Foreign Language (EFL) courses.*

Keywords - Students perception, English grammar, Quizizz, Modal verbs, EFL

Abstrak. *Belajar bahasa Inggris bisa menjadi pengalaman yang menantang, terutama dalam hal mempelajari tata bahasa. Pendekatan kelas konvensional dianggap membuang-buang waktu, tidak efektif, dan membosankan. Dengan adanya kesulitan-kesulitan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki persepsi siswa terhadap pembelajaran tata bahasa Inggris melalui Kuis, dengan fokus pada kata kerja modal. Metode deskriptif kuantitatif digunakan, dan subjek penelitian ini adalah 51 siswa kelas XI dari dua kelas di sebuah sekolah menengah atas di Sidoarjo, Indonesia. Data dikumpulkan dengan memberikan tiga belas item kuesioner tertutup yang menargetkan lima indikator utama: kemudahan pemahaman tata bahasa, kecemasan, kepercayaan diri, kesenangan, dan motivasi. Hasilnya, yang disajikan dalam bentuk grafik batang persentase, menunjukkan bahwa siswa memiliki respon yang sangat positif terhadap pengenalan Quizizz ke dalam proses pembelajaran. Sebagian besar melaporkan peningkatan motivasi, berkurangnya kecemasan, dan kepercayaan diri yang lebih besar dalam menggunakan kata kerja modal secara efektif. Selain itu, para siswa melaporkan bahwa menggunakan Quizizz untuk belajar tata bahasa tidak hanya menyenangkan tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka. Menurut temuan penelitian, Quizizz adalah alat yang berharga dan menghibur yang secara efektif dapat menggantikan metode tradisional ketika digunakan untuk meningkatkan pengajaran tata bahasa dalam kursus Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL).*

Kata Kunci - Persepsi siswa, Tata bahasa Inggris, Quizizz, Kata kerja modal, EFL

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran tata bahasa Inggris merupakan isu penting bagi siswa di Indonesia karena membutuhkan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Tata bahasa adalah dasar dari kemampuan berbahasa yang membantu siswa berbicara dengan lebih jelas dan efektif. Namun, mempelajari tata bahasa memerlukan hafalan terhadap banyak aturan dan struktur; siswa sering merasa bahwa belajar tata bahasa itu membosankan dan menantang. Dalam upaya membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, permainan edukatif mulai digunakan dalam pembelajaran bahasa di era digital ini. Menurut teori belajar konstruktivis oleh Tehrani, siswa yang terlibat dalam aktivitas dunia nyata dan mendapatkan umpan balik langsung lebih termotivasi dan memahami topik dengan lebih baik [1]. Karena media permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, teori pembelajaran berbasis permainan dari Gee [2] juga mendukung strategi ini.

Pengajaran tata bahasa harus menjadi lebih menarik dan interaktif untuk mengatasi masalah ini. Permainan edukatif telah menjadi metode populer dalam pengajaran bahasa untuk membantu siswa memahami dan mengingat pelajaran dengan lebih efisien dan efektif. Permainan ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan menerapkan konsep tata bahasa, membuat pembelajaran tata bahasa menjadi lebih menyenangkan. Menurut Amalia dan Pham, penggabungan elemen seperti kompetisi, penghargaan, dan umpan balik langsung dalam permainan edukatif dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap tata bahasa [3] [4]. Selain itu, menurut Adipat, permainan-permainan ini menyediakan lingkungan yang aman untuk mencoba dan melakukan kesalahan, sehingga siswa dapat belajar dari kesalahan mereka tanpa rasa takut gagal [5]. Hal ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keinginan mereka untuk berpartisipasi. Dalam hal ini, Saleh mencatat bahwa permainan edukatif sangat berharga untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pelatihan tata bahasa [6]. Kata kerja modal memainkan peran penting dalam konteks Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL), terutama dalam mengekspresikan makna seperti kemungkinan, keharusan, kewajiban, dan izin. Gao mencatat bahwa beberapa kata kerja modal seperti "can" dan "will" terlalu sering digunakan oleh pelajar EFL, sementara yang lain seperti "would" kurang digunakan, yang mencerminkan pengetahuan yang dangkal terhadap penerapan halus dari modal-modal tersebut [7]. Selain itu, Ahmed menemukan bahwa kompleksitas struktural menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami kata kerja modal, yang memengaruhi motivasi dan performa mereka [8].

Quizizz telah diakui sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Menurut Putri, pendekatan berbasis permainan ini mencakup elemen-elemen seperti kompetisi, penghargaan, dan umpan balik real-time yang tidak hanya membuat pembelajaran menyenangkan tetapi juga meningkatkan motivasi dan fokus siswa [9]. Demikian pula, Rulismi menemukan bahwa penggunaan Quizizz di sekolah menengah secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam belajar, ditinjau dari berbagai indikator seperti kesenangan, keterlibatan, dan perhatian [10]. Selain itu, menurut Aulia, Quizizz juga efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar, serta memfasilitasi keberhasilan akademik [11]. Studi-studi ini mendukung gagasan bahwa Quizizz dapat menjadi alat yang berguna dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam berbagai konteks pendidikan.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar, termasuk kosakata, tata bahasa, dan motivasi di kalangan pelajar Bahasa Inggris, seperti dicatat oleh Vitaz dan Castillo [12] [13]. Pelajaran tata bahasa yang sebelumnya dianggap membosankan dan sulit kini bisa menjadi menyenangkan karena media yang dinamis dan menarik yang ditawarkan oleh permainan ini. Sebagai contoh, Quiroz menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong kerja sama dan keterlibatan, yang merupakan kunci dalam pembelajaran [14]. Kompetisi, hadiah, dan umpan balik real-time adalah fitur lain yang dapat dimasukkan ke dalam permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi siswa dan memperbaiki retensi serta pemahaman terhadap ide-ide bahasa yang kompleks. Selanjutnya, Dehghanzadeh menyoroti bagaimana permainan yang dirancang dengan baik menyediakan penyesuaian berdasarkan tingkat kemampuan individu, memungkinkan setiap pelajar belajar pada tingkat yang sesuai dengan kebutuhannya [15]. Selain itu, permainan interaktif memberi siswa lingkungan dengan tekanan rendah untuk berlatih bahasa, yang sangat membantu dalam pembelajaran bahasa. Menurut Yi, permainan edukatif yang interaktif dan fleksibel meningkatkan hasil akademik serta keinginan siswa untuk berpartisipasi dalam latihan bahasa [16]. Pendekatan berbasis permainan ini terutama bermanfaat karena meningkatkan kemampuan teknis bahasa siswa serta membentuk ketahanan dan optimisme terhadap pembelajaran berkelanjutan seperti dicatat oleh Stavrev [17].

Dalam penggunaan Quizizz di dunia pendidikan, penelitian menunjukkan fokus yang berbeda pada setiap jenjang. Penelitian di tingkat dasar menitikberatkan pada pelatihan guru untuk menggunakan Quizizz sebagai media pendukung pembelajaran berbasis permainan. Menurut Wulandari, pelatihan tersebut meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan Quizizz ke dalam pembelajaran [18]. Di tingkat menengah, penelitian tentang efektivitas Quizizz dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa menunjukkan hasil signifikan dalam peningkatan skor siswa, menurut Maming [19]. Penggunaan Quizizz untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tata bahasa, khususnya kalimat pengandaian, dibahas secara eksplisit di tingkat sekolah menengah atas. Studi oleh Mansur menunjukkan peningkatan skor siswa secara signifikan setelah menggunakan Quizizz, dengan respon positif terhadap pembelajaran berbasis permainan [20].

Meskipun banyak penelitian membahas Quizizz dan tata bahasa, topik yang dibahas umumnya adalah tata bahasa secara umum atau kosakata, dan jarang yang secara spesifik membahas pengajaran kata kerja modal dalam pembelajaran tata bahasa Inggris di tingkat SMA. Padahal, dalam praktik pembelajaran Bahasa Inggris, kata kerja modal adalah bagian penting yang berkaitan dengan keterampilan komunikasi seperti mengekspresikan kemungkinan, izin, kewajiban, dan saran, namun masih kurang dieksplorasi, khususnya dalam konteks ini. Berdasarkan hasil pra-pengamatan di salah satu SMA di Sidoarjo, ditemukan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami makna dan konteks penggunaan kata kerja modal. Hasil ini diperoleh dari wawancara guru saat pra-pengamatan. Sekolah tersebut telah mengimplementasikan Quizizz sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kesenjangan dan hasil pengamatan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan dan pengalaman siswa dalam mempelajari tata bahasa Inggris melalui permainan edukatif. Hanya sedikit penelitian yang meneliti bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan alat pembelajaran berbasis permainan secara khusus untuk mempelajari kata kerja modal, meskipun kata kerja ini penting untuk menyampaikan makna. Kebanyakan studi mengkaji pembelajaran berbasis permainan dalam konteks kosakata dan tata bahasa umum. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan metode berbasis permainan yang lebih personal, di mana persepsi siswa digunakan untuk memahami unsur-unsur pembelajaran tata bahasa yang menarik dan menantang melalui permainan, khususnya dalam kata kerja modal. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji persepsi siswa dan kegunaan permainan sebagai alat bantu pengajaran, yang penting untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Penelitian ini difokuskan untuk menjawab pertanyaan berikut: Apa persepsi siswa SMA terhadap pembelajaran kata kerja modal melalui Quizizz sebagai platform pembelajaran berbasis permainan?

II. METODE

Persepsi siswa terhadap pembelajaran tata bahasa Inggris melalui permainan edukatif dinilai dalam penelitian ini dengan menggunakan metodologi deskriptif kuantitatif. Selain menganalisis tren dalam data yang dikumpulkan, desain ini bertujuan untuk menggambarkan persepsi, motivasi, dan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif sangat efektif dalam mengidentifikasi hubungan, tren, dan distribusi dalam suatu populasi, sehingga cocok untuk mengevaluasi motivasi siswa, hasil belajar, dan keterlibatan secara keseluruhan secara terstruktur [21].

Salah satu SMA di Sidoarjo menjadi populasi penelitian ini; sebanyak 51 siswa dari kelas XI-4 dan XI-8 dipilih sebagai partisipan, dengan data yang dikumpulkan dari dua kelas berbeda untuk memastikan analisis persepsi yang komprehensif. Seluruh 51 siswa berpartisipasi dalam penelitian ini, dan teknik pengambilan sampel jenuh digunakan untuk memastikan pengumpulan data yang menyeluruh dan representatif terhadap persepsi siswa. Dengan bantuan guru Bahasa Inggris, dua kelas dipilih berdasarkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan keberagaman latar belakang akademik mereka, yang memungkinkan beragam sudut pandang terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran tata bahasa. Partisipan dipilih melalui teknik purposive sampling.

Tabel 1. Siswa kelas XI-4

NO.	Jenis Kelamin	Kelas	Jumlah
1	Perempuan	XI-4	14
2	Laki-laki	XI-4	12
Total			26

Tabel 2. Siswa kelas XI-8

NO.	Jenis Kelamin	Kelas	Jumlah
1	Perempuan	XI-8	12
2	Laki-laki	XI-8	13
Total			25

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari tiga belas pertanyaan tertutup dengan skala Likert dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk mengukur lima indikator utama: motivasi (1 butir), kecemasan (3 butir), kepercayaan diri (3 butir), kemudahan pemahaman tata bahasa (4 butir), dan kesenangan dalam proses pembelajaran (2 butir). Pertanyaan tertutup diadaptasi dari penelitian sebelumnya yang berfokus pada pembelajaran berbasis permainan oleh Gee [2], peningkatan oleh Maming [19], dan persepsi oleh Syed [22]. Meskipun sebagian besar butir diambil langsung dari referensi-referensi ini, beberapa dimodifikasi agar sesuai dengan konteks pembelajaran tata bahasa menggunakan Quizizz. Kuesioner ini melalui proses validasi oleh ahli untuk memastikan keabsahan kontennya. 13 butir ditinjau oleh seorang dosen tata bahasa Inggris. Peninjauan meliputi kejelasan setiap pernyataan, keterkaitan dengan lima indikator, dan kesesuaian keseluruhan dalam mengukur persepsi siswa terhadap pembelajaran kata kerja modal melalui Quizizz. Berdasarkan masukan dari validator, dilakukan beberapa penyesuaian linguistik kecil, dan instrumen akhir dinyatakan valid untuk

pengumpulan data. Versi awal terdiri dari 16 pertanyaan tertutup yang bertujuan untuk mengukur lima indikator utama. Pertanyaan-pertanyaan ini dipilih dan dimodifikasi dari literatur yang tersedia untuk digunakan dalam konteks pembelajaran tata bahasa menggunakan Quizizz. Tiga item dihapus dari instrumen setelah studi komprehensif. Dua dari item yang dihapus berasal dari indikator Keyakinan Diri dan Kemudahan Memahami Tata Bahasa, yang mencakup pertanyaan terkait umpan balik. Item-item ini dihilangkan karena, dalam hal umpan balik untuk pemahaman tata bahasa, pernyataan-pernyataan tersebut terlalu umum dan tidak jelas. Item ketiga, yang semula termasuk dalam indikator Kesenangan, dihilangkan karena menimbulkan pengulangan dengan item yang sama dalam indikator Motivasi. Selama proses validasi, 13 item dipertahankan untuk kuesioner akhir untuk memastikan relevansi, keterbacaan, dan kesesuaian dengan tujuan studi.

Distribusi frekuensi, nilai rata-rata, dan standar deviasi dari setiap kategori kuesioner ditampilkan setelah data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Semua responden yang memenuhi syarat secara langsung mengisi kuesioner. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengumpulkan data tentang berbagai indikator persepsi siswa terhadap permainan edukatif, seperti motivasi, kecemasan, kepercayaan diri, kemudahan memahami tata bahasa, dan kesenangan dalam proses pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan spesifik membahas hal-hal seperti seberapa baik permainan menjelaskan aturan tata bahasa dan seberapa baik permainan mendorong motivasi siswa. Analisis ini digunakan untuk menentukan pola persepsi dan pengalaman siswa dalam mempelajari tata bahasa melalui permainan edukatif.

Hasil disajikan dalam bentuk diagram batang yang menggambarkan distribusi persentase respons siswa untuk setiap indikator. Representasi visual ini menyoroti bagaimana siswa memandang pembelajaran kata kerja modal melalui permainan edukatif dalam kaitannya dengan faktor penting seperti motivasi, kecemasan, kepercayaan diri, pemahaman tata bahasa, dan kesenangan. Persentase digunakan untuk memudahkan interpretasi tren dan membandingkan antar kategori. Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung frekuensi dan persentase respons untuk setiap butir skala Likert. Hal ini memungkinkan peneliti menginterpretasikan kecenderungan keseluruhan siswa pada setiap indikator.

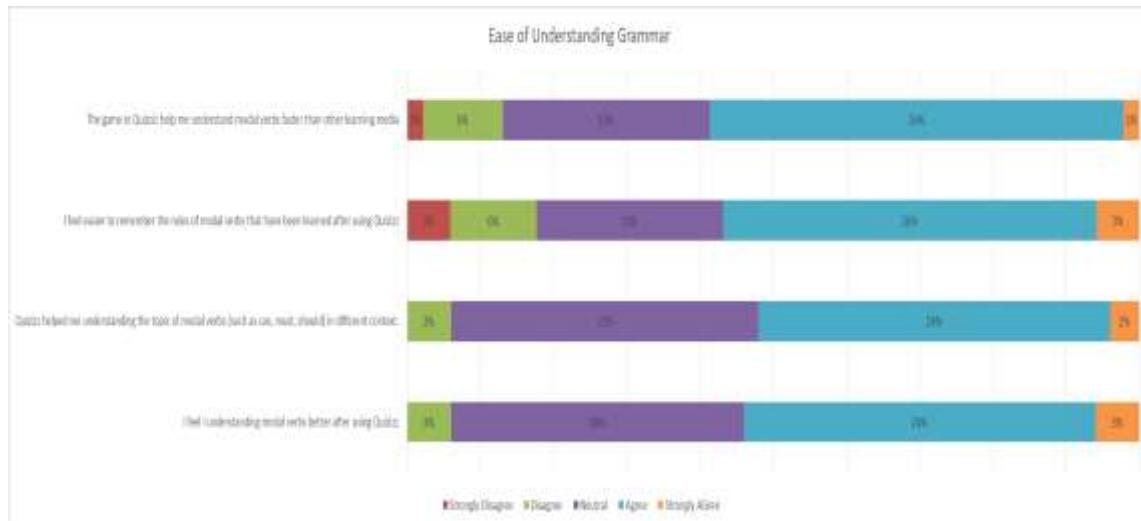
III. HASIL

Bagian ini menyajikan hasil survei yang dilakukan kepada responden. Setiap jawaban dianalisis berdasarkan lima indikator utama: motivasi, kecemasan, kepercayaan diri, kemudahan memahami tata bahasa, dan kesenangan. Jawaban siswa untuk setiap pertanyaan digambarkan menggunakan diagram batang berbasis persentase, yang menunjukkan distribusi respon.

Indicators	Total score	Respondents	Total question	Mean score	SD
Ease of Understanding Grammar	197	51	4	3.86	0.76
Anxiety	153	51	3	3.00	0.35
Self Confidence	152	51	3	2.98	0.11
Enjoyment	102	51	2	2.00	1.00
Motivation	51	51	1	1.00	0.00

Nilai rata-rata dari semua indikator juga dihitung untuk mencerminkan tren umum dari opini siswa. Indikator Kemudahan Memahami Tata Bahasa memiliki nilai rata-rata tertinggi sebesar 3,86 ($SD = 0,76$), yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa terbantu dalam memahami kata kerja modal melalui Quizizz. Indikator Kecemasan dan Kepercayaan Diri memiliki nilai rata-rata masing-masing sebesar 3,00 ($SD = 0,35$) dan 2,98 ($SD = 0,11$), yang mencerminkan berbagai macam respons. Sementara itu, indikator Kesenangan memiliki skor rata-rata 2,00 ($SD = 1,00$), sedangkan Motivasi mendapat skor terendah sebesar 1,00 tanpa variasi ($SD = 0,00$) karena hanya terdiri dari satu butir. Penambahan standar deviasi memberikan gambaran yang lebih jelas tentang konsistensi respons, memperlihatkan di mana terjadi kesepakatan kuat dan di mana terjadi variasi tinggi. Hasil ini memberikan gambaran umum tentang bagaimana pelajar memandang pembelajaran tata bahasa, khususnya kata kerja modal, melalui Quizizz.

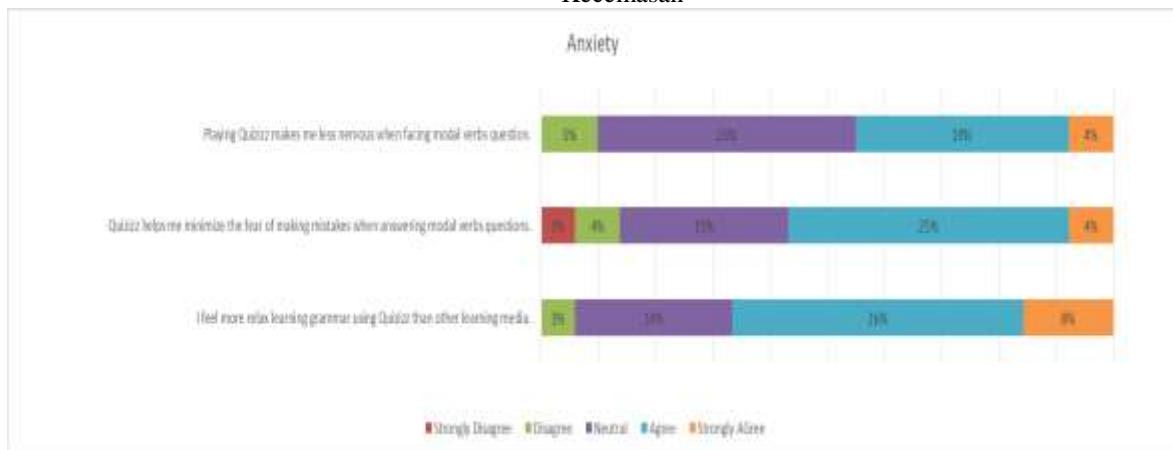
- Kemudahan Memahami Tata Bahasa



Gambar 1. Respons siswa terhadap Kemudahan Memahami Tata Bahasa

Data dari indikator *Kemudahan Memahami Tata Bahasa* seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa Quizizz membantu dalam memahami kata kerja modal. Untuk pernyataan pertama, “*Permainan di Quizizz membantu saya memahami lebih cepat dibandingkan media pembelajaran lain*,” 26% setuju, 1% sangat setuju, 13% netral, 5% tidak setuju, dan 1% sangat tidak setuju. Pada pernyataan kedua, “*Saya merasa lebih mudah mengingat aturan modal verbs yang telah dipelajari setelah menggunakan Quizizz*,” 26% setuju, 3% sangat setuju, 13% netral, 6% tidak setuju, dan 3% sangat tidak setuju. Pada pernyataan ketiga, “*Quizizz membantu saya memahami topik modal verbs (seperti can, must, should) dalam konteks yang berbeda*,” 24% setuju, 2% sangat setuju, 21% netral; hanya 3% tidak setuju, dan tidak ada yang sangat tidak setuju. Terakhir, untuk pernyataan “*Saya merasa lebih memahami modal verbs setelah menggunakan Quizizz*,” 24% setuju, 3% sangat setuju, 20% netral, dan 3% tidak setuju, tanpa yang sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun beberapa siswa menyatakan Quizizz membantu meningkatkan pengetahuan dan memori terhadap kata kerja modal, secara umum umpan balik menunjukkan bahwa Quizizz dipandang sebagai alat pembelajaran yang praktis untuk tata bahasa Inggris sebagai bahasa asing.

• Kecemasan

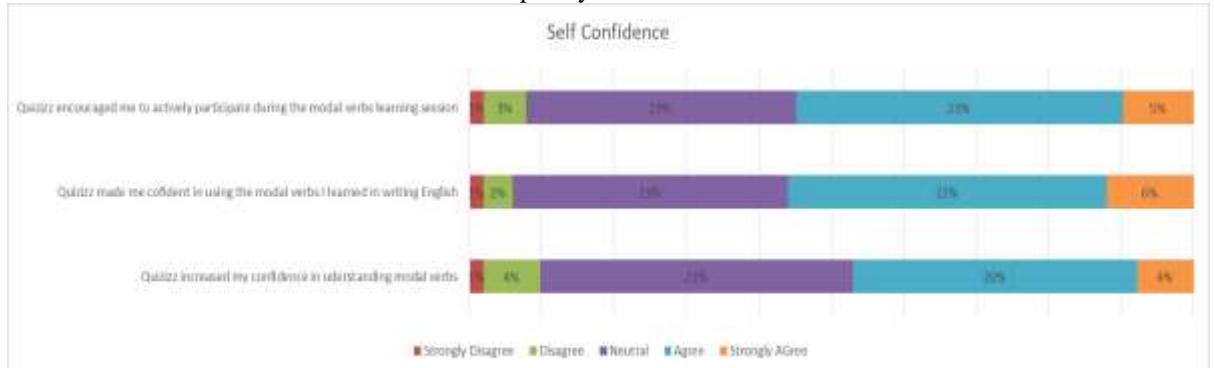


Gambar 2. Respons siswa terhadap Kecemasan

Data dari indikator *Kecemasan* seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 2 menunjukkan bahwa mereka umumnya merasa lebih santai saat belajar tata bahasa dengan Quizizz. Untuk pernyataan pertama, “*Bermain Quizizz membuat saya tidak gugup ketika menghadapi soal modal verbs*,” 19% setuju, dan 4% sangat setuju. Sementara itu, 23% netral, 5% tidak setuju, dan tidak ada yang sangat tidak setuju. Untuk pernyataan kedua, “*Quizizz membantu saya mengurangi rasa takut membuat kesalahan saat menjawab soal modal verbs*,” 25% setuju, dan 4% sangat setuju. Sebaliknya, 15% netral, 4% tidak setuju, dan 3% sangat tidak setuju. Terakhir, terkait pernyataan “*Saya merasa lebih santai belajar grammar dengan menggunakan Quizizz dibandingkan media pembelajaran lainnya*,”

26% setuju, dan 8% sangat setuju. Sementara 14% netral, 3% tidak setuju, dan tidak ada yang sangat tidak setuju. Tingkat ketidaksetujuan dan respons netral menunjukkan bahwa tidak semua siswa mengalami penurunan kecemasan yang drastis. Namun, secara keseluruhan, hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih nyaman dan kurang cemas saat belajar grammar, terutama modal verbs, melalui Quizizz. Ini menjadi bukti bahwa sumber belajar berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan nyaman.

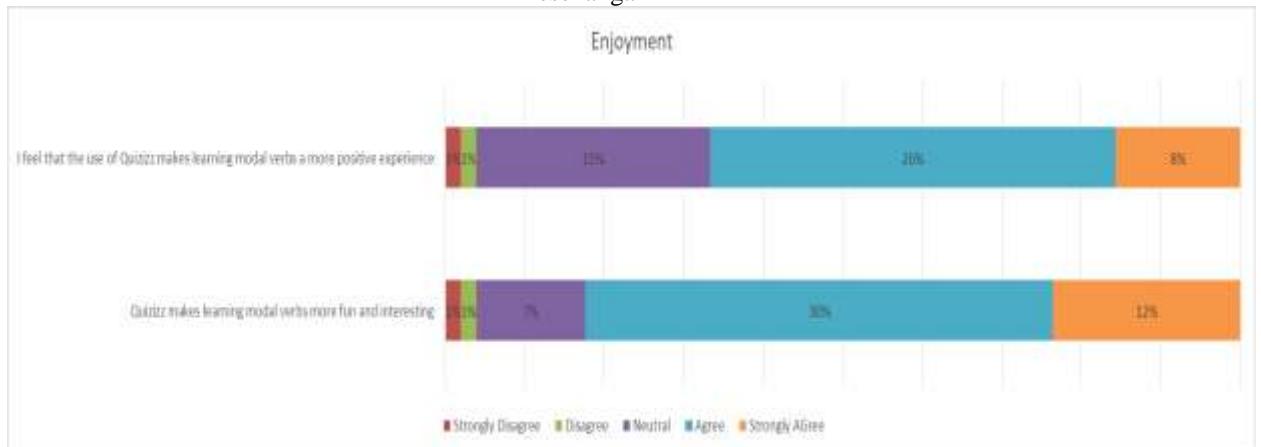
- Kepercayaan Diri



Gambar 3. Respons siswa terhadap Kepercayaan Diri

Data dari indikator *Kepercayaan Diri* sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 3 menunjukkan bahwa Quizizz berdampak positif terhadap kepercayaan diri siswa dalam belajar grammar. Untuk pernyataan pertama, “*Quizizz mendorong saya untuk berpartisipasi aktif selama sesi belajar modal verbs*,” 23% setuju, dan 5% sangat setuju. 19% netral, 3% tidak setuju, dan hanya 1% sangat tidak setuju. Untuk pernyataan kedua, “*Quizizz membuat saya percaya diri menggunakan modal verbs yang saya pelajari dalam menulis bahasa Inggris*,” 22% setuju, dan 6% sangat setuju. 19% netral, 3% tidak setuju, dan hanya 1% sangat tidak setuju. Terakhir, untuk pernyataan “*Quizizz meningkatkan rasa percaya diri saya dalam memahami modal verbs*,” 20% setuju, 4% sangat setuju. 22% netral, 4% tidak setuju, dan 1% sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa Quizizz mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam mengenal dan menggunakan kata kerja modal serta berpartisipasi aktif dalam kelas. Meskipun tingkat respons netral cukup tinggi, umpan balik secara keseluruhan bersifat positif, mencerminkan manfaat dari materi pembelajaran yang interaktif terhadap rasa percaya diri siswa.

- Kesenangan

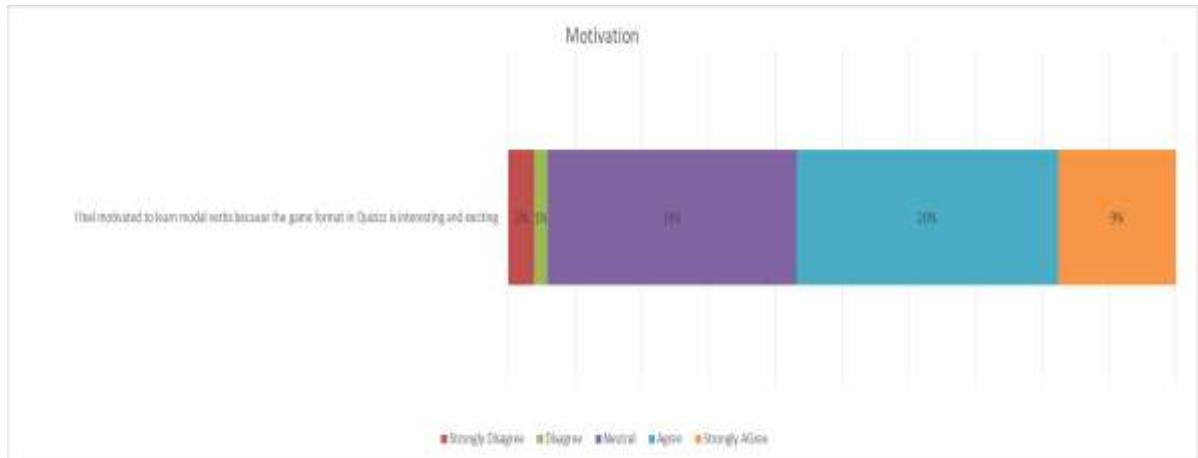


Gambar 4. Respons siswa terhadap Kesenangan

Data dari indikator *Kesenangan* sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 4 menunjukkan persepsi positif siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran kata kerja modal. Pada pernyataan pertama, “*Saya merasa bahwa penggunaan Quizizz membuat pembelajaran modal verbs menjadi pengalaman yang lebih positif*,” 26% siswa setuju, dan 8% sangat setuju. Sementara 15% netral, 1% tidak setuju, dan 1% sangat tidak setuju. Pada pernyataan kedua, “*Quizizz membuat pembelajaran modal verbs menjadi lebih menyenangkan dan menarik*,” 30% setuju, dan 12% sangat setuju. 7% netral, 1% tidak setuju, dan 1% sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian

besar siswa tidak hanya menikmati pembelajaran, tetapi juga merasa prosesnya lebih interaktif sehingga membuat suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan.

- Motivasi



Gambar 5. Respons siswa terhadap Motivasi

Data dari indikator *Motivasi* sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 5 menunjukkan bahwa mayoritas siswa termotivasi untuk belajar modal verbs karena format Quizizz yang interaktif dan menarik. Untuk pernyataan “*Saya merasa termotivasi untuk belajar modal verbs karena format permainan di Quizizz menarik dan seru,*” 20% setuju, dan 9% sangat setuju. Sementara itu, 19% netral, yang bisa jadi menunjukkan bahwa meskipun formatnya menyenangkan, tidak semua siswa merasa motivasinya meningkat secara drastis. 1% tidak setuju, dan 2% sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis permainan di Quizizz berperan penting dalam menarik minat siswa terhadap grammar, khususnya modal verbs. Secara keseluruhan, respons menunjukkan bahwa Quizizz berhasil memotivasi siswa dengan membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil kuesioner, siswa memandang pembelajaran kata kerja modal melalui Quizizz sebagai sesuatu yang sangat positif. Respons mereka menunjukkan kecenderungan yang jelas terhadap persetujuan di semua aspek: kesenangan, kepercayaan diri, motivasi, pengurangan stres, dan pemahaman terhadap tata bahasa. Quizizz mendorong minat dan keterlibatan yang lebih besar dalam pembelajaran grammar, sebagaimana terlihat dari dominasi jawaban “setuju” atau “sangat setuju” pada sebagian besar pertanyaan, terutama yang terkait dengan motivasi dan kesenangan. Sebagaimana ditunjukkan dari skor tinggi pada kepercayaan diri dan pemahaman grammar, siswa yang menggunakan metode berbasis permainan merasa lebih percaya diri dan memahami materi dengan baik. Namun, berdasarkan respons pada indikator kecemasan, sebagian besar siswa mengatakan mereka merasa kurang gugup dan lebih nyaman meskipun tidak selalu merasa benar.

IV. DISKUSI

Berdasarkan hasil yang diperoleh, siswa secara umum memiliki pandangan positif terhadap penggunaan Quizizz dalam mempelajari kata kerja modal. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan secara efektif berhasil membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Studi ini mengkaji persepsi siswa terhadap pembelajaran tata bahasa Inggris—khususnya kata kerja modal—with memanfaatkan Quizizz sebagai alat bantu belajar. Presentasi hasil difokuskan pada lima indikator utama: kemudahan memahami tata bahasa, kecemasan, kepercayaan diri, kesenangan, dan motivasi. Indikator pertama adalah kemudahan memahami tata bahasa, dan hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa Quizizz membantu mereka memahami dan mengingat cara penggunaan modal verbs. Hal ini sejalan dengan pendapat Gee [2], yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui aktivitas interaktif mendorong pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, sifat interaktif dan kontekstual dari soal-soal di Quizizz mempermudah penyederhanaan aturan tata bahasa yang bersifat abstrak. Temuan ini juga sejalan dengan Pham et al., yang mengonfirmasi bahwa kejelasan tata bahasa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis komputer, berkat umpan balik instan dan konten yang menarik [4]. Terkait kecemasan, siswa merasa lebih nyaman ketika menggunakan Quizizz. Mereka melaporkan bahwa suasana yang

aman dan umpan balik langsung dari platform tersebut mengurangi rasa takut akan kesalahan. Hal ini mendukung teori belajar konstruktivis [1], yang menyebutkan bahwa lingkungan belajar yang minim tekanan dan kaya umpan balik merupakan kunci keberhasilan pembelajaran. Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Adipat [5], yang melaporkan bahwa format pembelajaran berbasis permainan mengurangi kecemasan pelajar.

Pada indikator kepercayaan diri, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merasa lebih yakin dalam memahami dan menggunakan kata kerja modal. Hal ini juga didukung dengan adanya peningkatan keinginan untuk berpartisipasi dan berlatih. Temuan ini konsisten dengan teori determinasi diri dari Syed [22], yang menyatakan bahwa otonomi dan kompetensi—keduanya merupakan bagian dari desain Quizizz—merupakan dasar dalam membangun kepercayaan diri. Penemuan ini juga diperkuat oleh Saleh [6], yang menunjukkan bahwa permainan pembelajaran meningkatkan rasa percaya diri pelajar bahasa. Dalam aspek kesenangan, siswa dengan tegas menyatakan bahwa mereka menyukai Quizizz dan merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Poin, timer, dan elemen kompetitif yang digamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan efektif. Kesenangan sebagai pendorong motivasi sangat relevan dalam pembelajaran bahasa, khususnya untuk topik tata bahasa yang sering dianggap membosankan [16]. Demikian pula, Putri et al. [9] menemukan bahwa kesenangan dalam belajar dapat menjadi faktor penting untuk meningkatkan retensi dan kemauan untuk terlibat.

Terakhir, indikator motivasi menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar kata kerja modal menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode tradisional. Hasil ini mendukung temuan Amalia [3], yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi karena proses belajar menjadi menyenangkan, bukan kewajiban. Elemen interaktif, penghargaan, dan pelacakan kemajuan diri merupakan fitur utama dari Quizizz yang mendorong motivasi siswa. Secara lebih luas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi Quizizz dalam pengajaran tata bahasa kemungkinan besar akan meningkatkan pemahaman, mengurangi kecemasan, meningkatkan kepercayaan diri, serta meningkatkan kesenangan dan motivasi siswa. Temuan ini menjawab pertanyaan penelitian dan menyiratkan bahwa permainan edukatif yang dirancang dengan baik memiliki potensi untuk menjadikan topik-topik bahasa yang menantang menjadi ruang belajar yang menarik dan efektif.

V. SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran tata bahasa siswa, khususnya dalam memahami kata kerja modal. Berdasarkan umpan balik dari 51 siswa kelas XI, penelitian ini mengidentifikasi adanya peningkatan pada lima indikator utama: kemudahan memahami tata bahasa, kecemasan, kepercayaan diri, kesenangan, dan motivasi. Mayoritas siswa merasa lebih mudah memahami modal verbs karena soal-soal dalam Quizizz bersifat kontekstual dan disertai umpan balik langsung. Format permainan juga membantu mengurangi kecemasan serta memungkinkan mereka berlatih tanpa takut melakukan kesalahan, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menerapkan aturan grammar melalui sistem penghargaan dan pelacakan kemajuan. Fitur interaktif dan kompetitif dari Quizizz membuat pembelajaran tata bahasa menjadi lebih menyenangkan dan menarik, serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Secara praktis, temuan ini memberikan beberapa kontribusi penting. Untuk guru, Quizizz dapat digunakan sebagai alat bantu tambahan yang kuat karena memberikan umpan balik instan, mendorong partisipasi siswa, dan memperkuat pembelajaran tata bahasa. Bagi perancang pembelajaran, studi ini menekankan pentingnya konten yang dikontekstualisasikan, kecepatan belajar yang adaptif, serta elemen motivasional seperti penghargaan gamifikasi dan pelacakan progres. Untuk siswa, Quizizz menyediakan lingkungan pembelajaran yang tidak penuh tekanan yang mendorong rasa percaya diri, kesenangan, dan minat yang tinggi dalam pembelajaran tata bahasa. Penelitian di masa mendatang dapat mengkaji penerapan Quizizz pada topik-topik tata bahasa lainnya. Selain itu, studi lanjutan juga dapat dilakukan melalui penelitian longitudinal atau dengan pendekatan metode campuran (mixed-methods).

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada siswa kelas XI-4 dan XI-8, guru Bahasa Inggris, serta seluruh komunitas akademik SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo atas kerja sama dan dukungannya dalam memberikan data. Masukan dan sikap terbuka Anda telah menghidupkan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] N. Tehrani and N. Tehran, "The psychology of harassment The psychology of harassment," no. February 2015, pp. 37–41, 2007.
- [2] J. P. Gee, "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy," *Educ. + Train.*, vol. 46, no. 4, pp. 175–178, 2004, doi: 10.1108/et.2004.00446dae.002.
- [3] T. Amalia, D. Inayati, and A. Marini, "Improving Students' Motivation in Learning English through Gamification," *J. Pendidik. Bhs. Ingg. undiksha*, vol. 11, no. 1, pp. 1–9, 2023, doi: 10.23887/jpbi.v11i1.63332.
- [4] A. T. Pham, "The impact of gamified learning using Quizizz on ESL learners' grammar achievement," *Contemp. Educ. Technol.*, vol. 15, no. 2, 2023, doi: 10.30935/cedtech/12923.
- [5] S. Adipat, K. Laksana, K. Busayanon, A. Ausawasowan, and B. Adipat, "Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts," *Int. J. Technol. Educ.*, vol. 4, no. 3, pp. 542–552, 2021, doi: 10.46328/ijte.169.
- [6] A. M. Saleh and A. S. Ahmed Althaqafi, "The Effect of Using Educational Games as a Tool in Teaching English Vocabulary to Arab Young Children: A Quasi-Experimental Study in a Kindergarten School in Saudi Arabia," *SAGE Open*, vol. 12, no. 1, 2022, doi: 10.1177/21582440221079806.
- [7] X. Gao, "A cross-sectional investigation of the use of modal verbs in Chinese EFL learners' English writing," *Porta Linguarum*, vol. 2023, no. 40, pp. 41–55, 2023, doi: 10.30827/portalini.vi40.22259.
- [8] M. A. Ahmed, "Saudi EFL learners' use of English Modal Verbs: A study of challenges and solutions," *Int. J. Lang. Lit. Stud.*, vol. 3, no. 2, pp. 301–311, 2021, doi: 10.36892/ijlls.v3i2.991.
- [9] A. Y. Putri, W. H. Setyawan, and A. Prasongko, "Students' Perceptions of English Language Learning Game-Based : A Case Study of Google Quizzes," vol. 5, pp. 2129–2134, 2024.
- [10] D. Rulismi, A. Sahil, and Z. Dali, "Effectiveness of the Use of Quizizz Media on Students' Learning Interest," *Futur. Educ.*, vol. 4, pp. 245–262, 2024, doi: 10.57125/fed.2024.06.25.13.
- [11] R. Aulia, H. Faizah, and C. Charlina, "Effectiveness of Using Quizizz Media as an Evaluation of Explanatory Text Learning for Students in Junior High School," *AL-ISHLAH J. Pendidik.*, vol. 15, no. 4, pp. 5449–5459, 2023, doi: 10.35445/alishlah.v15i4.3559.
- [12] M. Vitaz, "Using Games to Revise Grammar and Vocabulary — Students' Perspective," *Belgrade English Lang. Lit. Stud.*, vol. 11, pp. 69–79, 2019, doi: 10.18485/bells.2019.11.3.
- [13] L. Castillo-Cuesta, "Using Digital Games for Enhancing EFL Grammar and Vocabulary in Higher Education," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, no. 20, pp. 116–129, 2020, doi: 10.3991/ijet.v15i20.16159.
- [14] M. F. Quiroz, R. Gutiérrez, F. Rocha, M. P. Valenzuela, and C. Vilches, "Improving English Vocabulary Learning Through Kahoot!: a Quasi-Experimental High School Experience," *Teach. English with Technol.*, vol. 21, no. 2, pp. 3–13, 2021.
- [15] H. Dehghanzadeh, H. Fardanesh, J. Hatami, E. Talaee, and O. Noroozi, "Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review," *Comput. Assist. Lang. Learn.*, vol. 34, no. 7, pp. 934–957, 2021, doi: 10.1080/09588221.2019.1648298.
- [16] C. M. Yi and M. M. Yunus, "Sustaining English Language Education with Digital Educational Games: A Systematic Review," *Int. J. Acad. Res. Progress. Educ. Dev.*, vol. 12, no. 2, pp. 207–227, 2023, doi: 10.6007/ijarped/v12-i2/16666.
- [17] S. Stavrev and G. Ushanova, "A Modern Instrument for Game-Based Learning of English Words," *Педагогически Форум*, vol. 11, no. 1, pp. 3–8, 2023, doi: 10.15547/pf.2023.001.
- [18] F. Wulandari, F. Megawati, F. Tirtoni, B. Abrianto, and F. F. Rahayu, "Pelatihan Inovasi Pembelajaran Menggunakan Google Meet Berbasis Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar," *Procedia Soc. Sci. Humanit.*, vol. 3, no. Proceedings of the 1st SENARA 2022, pp. 632–636, 2022.
- [19] K. Maming, A. A. Sani, D. P. Putra, and S. P. Radiana, "Get Ahead with Quizizz: Advancing Junior High School Students' Vocabulary Mastery in Online Learning.," *Elsya J. English Lang. Stud.*, vol. 5, no. 2, pp. 224–235, 2023, doi: 10.31849/elsya.v5i2.10275.
- [20] Moh. Mansur and D. Fadhilawati, "Enhancing the Students' Grammar Achievements of Conditional Sentences by Using Quizizz Platform in Senior High School," *JARES (Journal Acad. Res. Sci.)*, vol. 6, no. 2, pp. 1–10, 2021, doi: 10.35457/jares.v6i2.1633.
- [21] K. Getliffe, "Quantitative Research Designs," *Res. Dev. Clin. Nurs. Pract.*, no. May, pp. 112–134, 2008, doi: 10.1002/9780470699270.ch7.
- [22] Dr. Syed Shujaat Ali, Muhammad Waqar Ali, and Tariq Amin, "Enhancing Adult Learners' Motivation for Learning English Grammar through Language Games," *Res. J. Soc. Sci. Econ. Rev.*, vol. 1, no. 3, pp. 143–150, 2020, doi: 10.36902/rjsser-vol1-iss3-2020(143-150).

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.