



GAMIFIED ENGLISH: PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS INTERAKTIF MELALUI PLATFORM QUIZIZZ

Widi Andewi¹, Winia Waziana^{1*}, Erliza Septia Nagara¹, Dita Novita Sari¹

¹Institut Bakti Nusantara

e-mail: *winiawaziana@gmail.com

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris dasar siswa sekolah dasar melalui penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizizz. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 3 Waringinsari dengan melibatkan 30 siswa kelas V. Metode pelaksanaan terdiri atas empat tahap, yaitu persiapan, pelatihan, implementasi, serta evaluasi dan refleksi. Siswa diajak mempelajari kosakata dasar, seperti warna, angka, hewan, dan kegiatan sehari-hari, melalui permainan interaktif di Quizizz. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 25% setelah mengikuti pelatihan, serta peningkatan kemampuan penguasaan kosakata, motivasi, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Guru juga memperoleh pengalaman baru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan ini membuktikan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Gamifikasi, Kosakata Bahasa Inggris, Quizizz, Siswa Sekolah Dasar

Abstract: *This community service activity aims to improve elementary school students' basic English vocabulary skills through the implementation of gamification-based learning using the Quizizz platform. The activity was carried out at SD Negeri 3 Waringinsari and involved 30 fifth-grade students. The implementation method consisted of four stages, namely preparation, training, implementation, as well as evaluation and reflection. Students were guided to learn basic vocabulary—such as colors, numbers, animals, and daily activities—through interactive games on Quizizz. The results showed an increase in students' average scores by 25% after participating in the training, along with improvements in vocabulary mastery, motivation, and active participation during the learning process. Teachers also gained new experience in integrating digital technology into English language instruction. This activity demonstrates that the use of*

gamification in English learning can create an enjoyable, interactive, and effective learning environment for elementary school students.

Keywords: Elementary School Students, English Vocabulary, Gamification, Quizizz

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa banyak perubahan dalam dunia Pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi mengalami transformasi yang signifikan dalam hal metode dan media ajar. Pendekatan metode belajar dengan media teknologi modern memungkinkan guru dan siswa dapat memperkaya pengalaman belajar serta meningkatkan keterlibatan keduanya dalam proses pembelajaran (Saputra et al., 2024). Pendekatan metode ajar menggunakan teknologi membawa pengaruh besar terhadap cara siswa berkomunikasi dan belajar, termasuk dalam cara siswa belajar bahasa Inggris (Hambali et al., 2023). Proses belajar kini tidak hanya dilakukan di kelas secara konvensional, tetapi juga dapat dilakukan dimana saja melalui berbagai platform daring yang interaktif dan menyenangkan (Silitonga & Irvan, 2021). Salah satu pendekatan yang sedang populer adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam kegiatan belajar. Perubahan ini menandai pergeseran paradigma pembelajaran dari pola satu arah menjadi lebih kolaboratif, partisipatif, dan fleksibel sesuai kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Integrasi teknologi digital memungkinkan personalisasi pembelajaran berdasarkan kecepatan dan gaya belajar masing-masing siswa. Melalui pemanfaatan platform interaktif, proses belajar tidak lagi terbatas pada penyampaian materi secara pasif, melainkan mendorong terjadinya eksplorasi, penemuan mandiri, dan pengalaman belajar yang lebih imersif (Impron et al., 2025). Kondisi ini sangat relevan dengan karakteristik generasi muda saat ini yang akrab dengan penggunaan perangkat digital dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas yang bersifat visual, interaktif, serta memberi umpan balik secara langsung. Dengan demikian, penerapan teknologi dalam pembelajaran, termasuk melalui pendekatan gamifikasi, menjadi bagian penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, menyenangkan, sekaligus tetap berorientasi pada pencapaian kompetensi yang diharapkan dalam kurikulum pendidikan modern (Rosa et al., 2024).

Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak Sekolah Dasar perlu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan dunia mereka (Waziana & Andewi, 2024). Salah satu pendekatan efektif adalah dengan menggabungkan unsur permainan (gamifikasi) ke dalam kegiatan belajar. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, gamifikasi dapat membantu siswa lebih termotivasi dan aktif, terutama dalam mempelajari kosakata dan struktur dasar bahasa. Beberapa platform permainan edukatif seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, dan Blooket menyediakan berbagai fitur menarik, seperti poin, peringkat, dan tantangan waktu (Meisya et al., 2024), yang membuat proses belajar terasa seperti bermain. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media seperti ini dapat meningkatkan keterlibatan

siswa dan membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik (Wang & Tahir, 2020).

Melalui kegiatan gamifikasi, siswa tidak hanya belajar bahasa Inggris tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, berpikir cepat, dan literasi digital dasar (Sari & Alfiyan, 2023). Selain itu, penggunaan permainan edukatif juga dapat membantu guru menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif. Misalnya, Kahoot dan Quizizz sering digunakan untuk latihan kosakata dan kuis singkat, sementara Wordwall dan Bloklet dapat digunakan untuk kegiatan berbasis kompetisi dan kolaborasi (Sofyan et al., 2025). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa (Rojabi et al., 2022).

Penerapan gamifikasi juga memungkinkan terbentuknya pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, karena setiap siswa dapat belajar sesuai ritme dan kemampuan masing-masing tanpa merasa tertekan oleh metode pembelajaran konvensional yang seragam (Ali et al., 2024). Elemen seperti poin, peringkat, dan umpan balik instan memberikan rasa pencapaian (*sense of achievement*) yang mendorong siswa untuk terus terlibat secara aktif dalam proses belajar (Mahbubi, 2025). Tidak hanya itu, guru juga memperoleh kemudahan dalam melakukan evaluasi secara real time melalui laporan hasil permainan, sehingga proses monitoring perkembangan siswa dapat dilakukan dengan lebih cepat dan akurat (Waziana et al., 2025). Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga mendukung terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih inklusif, dinamis, dan relevan dengan perkembangan teknologi digital saat ini (Impron et al., 2025).

Namun, efektivitas gamifikasi tetap bergantung pada cara guru merancang dan mengelola kegiatan belajar. Permainan yang tidak disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dapat membuat siswa fokus pada kompetisi, bukan pada pemahaman materi (Nasri, 2024). Oleh karena itu, kegiatan *“Gamified English: Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Interaktif melalui Platform Quizizz”* dirancang untuk memperkenalkan kosakata dan struktur dasar bahasa Inggris melalui platform permainan edukatif dengan pendekatan yang terarah dan menyenangkan. Kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan penguasaan kosakata dasar bahasa Inggris siswa melalui media permainan daring.
2. Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.
3. Memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Dengan penerapan kegiatan ini, diharapkan siswa dapat belajar bahasa Inggris dengan lebih antusias, aktif, dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, guru juga dapat memperoleh inspirasi baru dalam menggunakan media digital secara kreatif dalam pembelajaran.

METODE

Kegiatan PkM “*Gamified English: Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Interaktif melalui Platform Quizizz*” dilaksanakan di SD Negeri 3 Waringinsari Timur pada tanggal 2 Agustus 2025. Sasaran kegiatan ini adalah siswa kelas V berjumlah 30 siswa yang memiliki minat untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, terutama dalam hal kosakata dan struktur kalimat sederhana.

Metode kegiatan ini memerlukan tahapan yang terstruktur guna mempermudah dalam proses pelaksanaan dan evaluasi serta untuk memastikan bahwa siswa menerima pengetahuan dan keterampilan yang optimal. Setiap tahapan disusun dengan teliti guna memastikan bahwa wawasan yang disampaikan dapat diimplementasikan secara efektif, serta dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa (Nurdiniah, 2024). Kegiatan ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif, di mana siswa, guru dan Fasilitator terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi empat tahap utama. Pada tahap persiapan, dilakukan survei awal untuk mengidentifikasi kebutuhan serta berkoordinasi dengan pihak sekolah dan guru bahasa Inggris. Selanjutnya, dilakukan pembuatan akun dan penyiapan materi pembelajaran pada platform Quizizz, penyusunan soal dan aktivitas sesuai tema kosakata dasar seperti daily activities, school objects, family, colour, dan parts of body, serta penyusunan pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan awal siswa. Survei awal ini memberikan gambaran menyeluruh tentang tingkat pengetahuan awal siswa.

Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan, yang dilaksanakan dengan pendekatan fun learning dan game-based learning. Kegiatan meliputi pengenalan platform dan pelatihan cara bermain Quizizz, mini game kosakata, kuis interaktif melalui Quizizz, tantangan kelompok (team challenge), serta sesi refleksi bersama. Melalui kegiatan ini, siswa diajak belajar secara aktif, menyenangkan, dan kompetitif.

Tahap ketiga adalah evaluasi dan refleksi, yang dilakukan melalui post-test untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata, observasi terhadap keaktifan dan antusiasme siswa selama kegiatan, serta penyebaran kuesioner sederhana untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris. Evaluasi ini memberikan informasi mengenai efektivitas kegiatan dan respons siswa.

Tahap terakhir adalah tindak lanjut, yaitu pemberian modul pelatihan dan panduan penggunaan platform gamifikasi kepada guru bahasa Inggris agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara mandiri di sekolah. Selain itu, tim PkM juga menyediakan pendampingan daring untuk membantu guru dalam membuat permainan baru sehingga pembelajaran berbasis gamifikasi dapat terus berlanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan identifikasi awal maka kegiatan PkM ini difokuskan untuk mengenalkan metode belajar menggunakan gamifikasi kepada siswa SDN 3 Waringinsari, dalam upanya untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam bidang

Bahasa Inggris. Kegiatan ini dimulai dengan presentasi untuk memperkenalkan beberapa platform permainan edukatif kepada para siswa. Pada tahap ini, siswa diperlihatkan bagaimana cara kerja setiap platform secara langsung, sekaligus diberikan pemahaman mengenai manfaat gamifikasi dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Pendekatan ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mampu merasakan pengalaman belajar yang interaktif sejak awal kegiatan.

1. Rundown Kegiatan

Berikut ini adalah jadwal kegiatan “*Gamified English: Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Interaktif melalui Platform Quizizz*”.

Tabel 1. Rundown Kegiatan

No	Kegiatan	Platform / Media	Keterangan
1	Pembukaan, sosialisasi kegiatan, dan pengenalan Quizizz	PowerPoint, Quizizz	Pengenalan konsep gamifikasi dan cara penggunaan platform.
2	Pelatihan membuat kuis bahasa Inggris di Quizizz	Laptop/HP, Internet	Guru dan siswa belajar membuat dan memainkan kuis dasar.
3	Implementasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan Quizizz	Quizizz Live Mode	Kegiatan bermain sambil belajar dengan tema kosakata dasar.
4	Evaluasi, refleksi, dan penutupan kegiatan	Quizizz Report, Kuesioner	Penilaian hasil belajar dan tanggapan siswa.

Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah dan guru bahasa Inggris, kemudian dilanjutkan dengan sesi pengenalan, pelatihan, praktik, serta evaluasi hasil belajar.

2. Implementasi Kegiatan

a. Pengenalan Platform Quizizz

Pada sesi pertama, peserta (guru dan siswa) diperkenalkan dengan konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Fasilitator menjelaskan bahwa gamifikasi bukan sekadar bermain, tetapi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar melalui elemen permainan seperti poin, leaderboard, dan timer.

Guru dan siswa kemudian diperlihatkan cara menggunakan Quizizz, mulai dari:

- 1) Membuat akun dan mengakses situs <https://quizizz.com>
- 2) Menelusuri *template quiz* yang sudah tersedia
- 3) Memilih mode permainan (*Classic* dan *Team Mode*)
- 4) Menggunakan fitur “Reports” untuk melihat hasil belajar

Sesi ini membantu guru memahami bahwa Quizizz dapat menjadi media yang mudah digunakan tanpa memerlukan perangkat mahal.

b. Pelatihan Penggunaan Quizizz untuk Pembelajaran Bahasa Inggris

Pada tahap pelatihan, peserta (guru dan siswa) dilatih menggunakan Quizizz untuk membuat kuis kosakata Bahasa Inggris tingkat dasar. Materi disesuaikan dengan kurikulum SD dan difokuskan pada topik-topik yang familiar, seperti: *Colors* (Warna), *Numbers* (Angka), *Part of body* (bagian tubuh), *School Objects* (Benda di Sekolah), *Daily Activities* (Kegiatan Sehari-hari).

Peserta diajak membuat kuis sederhana dengan bentuk soal pilihan ganda dan gambar pendukung. Misalnya:

1. *""What part of the body is it?"*
a) Mouth b) Eyes c) Hand d) Cheek

2. *"How many eyes do you have?"*
a) Twelve b) Two c) Twenty d) Three



Gambar 1. Penyampaian Materi

Melalui aktivitas ini, guru dan siswa berlatih mengembangkan soal, bermain kuis, serta berdiskusi tentang arti kosakata baru yang muncul selama permainan

c. Pelaksanaan Pembelajaran Interaktif

Pada tahap implementasi, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dengan tujuan agar interaksi dan kolaborasi lebih mudah terbangun di antara anggota kelompok. Setiap kelompok mengikuti permainan kuis secara langsung menggunakan perangkat masing-masing, baik melalui HP sekolah maupun perangkat yang digunakan bersama teman. Fasilitator kemudian mengaktifkan mode permainan "Live Game" pada platform Quizizz, sehingga seluruh siswa dapat menjawab soal secara simultan dengan batas waktu tertentu.

Seluruh siswa terlihat fokus dan terlibat aktif sejak permainan dimulai. Mereka dapat melihat skor poin yang terus diperbarui secara real time pada layar, yang menambahkan unsur kompetitif dan membuat suasana pembelajaran terasa seperti sebuah permainan yang menyenangkan. Antusiasme siswa meningkat karena

adanya dorongan untuk memperoleh skor tertinggi, yang secara tidak langsung memperkuat motivasi belajar mereka tanpa merasa sedang “dipaksa” belajar.

Pada momen ini, guru berperan bukan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya proses pembelajaran. Guru mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan memahami arti kosakata yang muncul selama permainan berlangsung. Interaksi belajar menjadi lebih dinamis dan partisipatif, karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga secara langsung berlatih berpikir kritis dan mengambil keputusan cepat.

Selain meningkatkan motivasi, pelaksanaan gamifikasi ini mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap kosakata dasar bahasa Inggris. Banyak siswa yang awalnya pasif dan kurang percaya diri, mulai berani menjawab pertanyaan karena merasa tertantang secara positif. Suasana pembelajaran yang kompetitif namun tetap menyenangkan ini menciptakan pengalaman belajar yang efektif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik generasi siswa saat ini yang akrab dengan teknologi digital.

d. Evaluasi dan Refleksi

Setelah sesi permainan selesai, tahap evaluasi pembelajaran dilakukan menggunakan fitur Reports pada platform Quizizz untuk memperoleh data skor rata-rata yang dicapai oleh seluruh peserta. Selain itu, diberikan pula post-test sederhana untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan, serta kuesioner kepuasan guna mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata post-test sebesar 25% dibandingkan dengan hasil pre-test sebelumnya, yang menunjukkan efektivitas penggunaan gamifikasi dalam membantu siswa memahami materi kosakata dengan lebih baik. Lebih dari 85% siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang dan termotivasi belajar bahasa Inggris melalui metode permainan digital tersebut, karena dianggap menarik, tidak membosankan, dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional di kelas. Guru juga memberikan tanggapan positif, menyatakan bahwa metode ini mempermudah proses pengajaran karena siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan tidak mudah kehilangan perhatian selama pembelajaran berlangsung.

Pada tahap refleksi, muncul beberapa masukan penting yang dijadikan acuan untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan di masa mendatang. Salah satu catatan utama adalah perlunya pemberian waktu tambahan untuk menjelaskan arti kata dan konteks penggunaan kosakata sebelum memulai permainan, agar siswa memiliki pemahaman awal yang cukup sebelum memasuki tahap kompetisi. Selain itu, disarankan agar tingkat kesulitan soal disesuaikan dengan kemampuan siswa agar pengalaman belajar yang dirasakan tetap menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan yang berlebihan. Refleksi ini menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh platform yang digunakan, tetapi juga oleh strategi

pedagogis guru dalam merancang alur pembelajaran yang adaptif, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

3. Materi Pelatihan Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Quizizz

Tabel 2. Rangkuman materi pelatihan yang diberikan kepada guru dan siswa

Topik Pelatihan	Submateri	Kegiatan
Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran	- Pengertian gamifikasi - Manfaat dalam pembelajaran bahasa Inggris - Contoh penerapan	Presentasi & diskusi
Pengenalan Quizizz	- Membuat akun & memilih kuis - Mode permainan (<i>Live & Homework</i>) - Fitur laporan hasil belajar	Demonstrasi langsung
Pembuatan Kuis Bahasa Inggris Dasar	- Pembuatan soal kosakata - Penggunaan gambar dan audio - Menentukan durasi & skor	Praktik pembuatan kuis
Pelaksanaan Game dalam Kelas	- Mengatur permainan kelompok - Mendorong partisipasi aktif siswa - Evaluasi hasil belajar	Simulasi permainan
Refleksi & Evaluasi	- Analisis hasil laporan Quizizz - Diskusi tantangan dan solusi	Forum diskusi dan tanya jawab

Materi ini dirancang agar mudah dipahami oleh guru SD dan dapat langsung diterapkan di kelas dengan dukungan perangkat sederhana dan koneksi internet yang stabil

4. Pembahasan

Kegiatan pelatihan gamifikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan Quizizz berjalan dengan lancar dan mendapat antusiasme tinggi dari siswa SDN 2 Waringinsari. Materi yang digunakan dalam Quizizz mencakup tema Colors, Numbers, Animals, dan Daily Activities. Setiap permainan berisi 10–15 soal interaktif bergambar untuk memudahkan pemahaman siswa. Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan semangat tinggi dan aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan. Menurut (Panmei & Waluyo, 2022), “penggunaan platform permainan digital seperti Quizizz dapat meningkatkan kemampuan kognitif sekaligus memperkuat motivasi belajar siswa.”

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, penggunaan Quizizz terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian Wang & Tahir (2020) dan Luo (2023) yang menyebutkan bahwa platform gamifikasi dapat memperkuat retensi belajar dan keterlibatan siswa melalui umpan balik langsung serta suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan.

Guru menyatakan bahwa metode ini membuat suasana belajar lebih hidup dan memudahkan siswa memahami kosakata baru, selain itu, guru juga memperoleh manfaat dalam hal variasi metode pembelajaran, karena Quizizz memungkinkan pembuatan kuis sesuai kebutuhan dan tingkat kesulitan yang dapat diatur sendiri. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang mudah diterapkan di sekolah dasar.

Selain itu, penggunaan gamifikasi juga terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inklusif, di mana baik siswa yang aktif maupun yang sebelumnya pasif dapat terlibat secara setara dalam proses belajar (Oktarin & Saputri, 2024). Sifatnya yang interaktif dan kompetitif secara sehat mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan tanpa merasa takut melakukan kesalahan. Dampak positif ini tidak hanya terlihat pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada aspek afektif seperti rasa antusias, keberanian, dan motivasi internal siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan semata, melainkan juga sebagai strategi pedagogis yang mampu mengintegrasikan teknologi, interaksi sosial, dan pembelajaran bermakna secara harmonis (Andewi et al., 2025).

SIMPULAN

Kegiatan “Gamified English: Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Interaktif melalui Platform Quizizz” telah berhasil dilaksanakan dengan melibatkan siswa Sekolah Dasar sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran berbasis permainan digital. Implementasi platform Quizizz tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan jauh dari kesan pembelajaran konvensional yang monoton. Aktivitas belajar melalui mode permainan memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung, merespon dengan cepat, dan berkompetisi secara sehat, sehingga muncul motivasi intrinsik untuk memahami dan menguasai kosakata bahasa Inggris dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil pelaksanaan, kegiatan ini menunjukkan dampak positif dalam berbagai aspek. Pertama, penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata, motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kedua, terdapat peningkatan hasil belajar yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa sebesar 25% setelah kegiatan dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan. Ketiga, guru memperoleh wawasan baru mengenai penerapan gamifikasi sebagai metode pedagogis inovatif yang dapat diadaptasi sesuai kebutuhan pembelajaran serta disesuaikan dengan tingkat kesulitan materi.

Dengan temuan tersebut, kegiatan ini membuktikan bahwa penerapan gamifikasi melalui platform Quizizz merupakan alternatif strategi pembelajaran yang efektif, adaptif, dan sangat relevan untuk diterapkan dalam pengajaran bahasa Inggris dasar di tingkat Sekolah Dasar. Pendekatan ini tidak hanya mendukung pencapaian hasil belajar secara kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan keterlibatan aktif

siswa dalam proses belajar, sehingga sangat layak untuk diintegrasikan secara berkelanjutan dalam praktik pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Apriyanto, A., Haryanti, T., & Hidayah, H. (2024). *Metode pembelajaran inovatif: Mengembangkan teknik mengajar di abad 21*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Andewi, W., Waziana, W., Wibisono, D., Putra, K. A., Hastomo, T., & Oktarin, I. B. (2025). From prompting to proficiency: A mixed-methods analysis of prompting with ChatGPT versus lecturer interaction in an EFL classroom. *Journal of Studies in the English Language*, 20(2), 210–238. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsel/article/view/282318>
- Hambali, U. N., Natsir, R. Y., & Nasir, N. (2023). Tinjauan literatur tentang integrasi teknologi dalam proses pembelajaran keterampilan bahasa Inggris. *Jurnal Dieksis ID*, 3(2), 128–141.
- Impron, A., Salim, A. Y., Haerani, E., Kholisatul 'Ulya, N., Purnata, H., Rafiq, A. A., Hikmaturokhman, A., Supriyadi, A., Puspitasari, N. F., & Rahmatulloh, A. (2025). *Integrasi teknologi informasi dalam desain pembelajaran modern*. Penerbit Widina.
- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.
- Nasri, Z. (2024). Peran permainan edukatif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika. *Jurnal Ilmiah IPA dan Matematika (JIIM)*, 2(4), 89–94*.
- Nurdiniah, S. (2024). Langkah-langkah partisipasi guru dalam pendekatan pembelajaran aktif di Muslimeen Suksa School, Thailand. *Karimah Tauhid*, 3(8), 8581–8598.
- Oktarin, I. B., & Saputri, M. E. E. (2024). Sosialisasi literasi digital sebagai langkah transformasi pendidikan di sekolah dasar. *EduImpact: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Masyarakat*, 1(1), 24–32. <https://journal.ciptapustaka.com/index.php/EIPM/article/view/9>
- Panmei, B., & Waluyo, B. (2022). The pedagogical use of gamification in English vocabulary training and learning in higher education. *Education Sciences*, 13(1), 24.
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S., & Amumpuni, R. S. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontiers in Education*, 7, 939884.
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi model dan strategi pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617.

- Saputra, R. H., Waziana, W., Abadi, S., & Putra, A. D. (2024). Transforming early childhood learning by utilizing the Android platform at PAUD Nurul Iman Tanjung Dalam. *Asia Information System Journal*, 3(1), 1-15.
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52.
- Silitonga, H., & Irvan, I. (2021). Pembelajaran menyenangkan dengan aplikasi Quizizz di tengah pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 2(2), 144.
- Sofyan, R. R., Muhyayyng, M., Sally, F. H. S., & Wahyuni, I. Y. (2025). Penggunaan game digital berbasis web dalam pembelajaran bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan Bungaya. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(2), 886-899.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Waziana, W., & Andewi, W. (2024). English language learning in elementary schools using digital learning media to support the implementation of the Kurikulum Merdeka. *Jurnal Smart*, 10(2), 118-131.
- Waziana, W., Andewi, W., Wibisono, D., Hastomo, T., & Muslihudin, M. (2025). Exploring ChatGPT's impact on critical, creative, and reflective thinking skills: A mixed-methods study in an Indonesian EFL classroom. *Applied Research on English Language*, 14, 77-114. <https://doi.org/10.22108/are.2025.145896.2564>

