

## **Implementasi CALL melalui Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Telling the Time di Kelas VII-B SMP Emeyodere Berbasis Pesantren (SBP) Kota Sorong**

**Lulu Jola Uktolseja<sup>1</sup>, Claudia D. Boekorsyom<sup>2</sup>, Melda Agnes Manuhutu<sup>3</sup>,  
Tagor Manurung<sup>4</sup>, Selviana Maer<sup>5</sup>, Vira S. Salay<sup>6</sup>, Magdalena F.  
Manutmasa<sup>7</sup>**

*1,2,3,4,5,6,7 Universitas Victory Sorong, Indonesia*

Received : 6 Juli 2025, Revised : 10 Juli 2025, Published : 19 Juli 2025

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Lulu Jola Uktolseja

E-mail: [lulujola39@gmail.com](mailto:lulujola39@gmail.com)

### **Abstrak**

*Perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap bidang pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan penggunaan media digital, khususnya Quizizz, sebagai alat evaluasi pembelajaran bagi siswa SMP. Dalam sesi tersebut, siswa diajarkan topik "Telling the Time: Analog & Digital Clock", yang menekankan pentingnya membaca jam sekaligus memperkaya kosa kata bahasa Inggris terkait dengan time-telling. Pemahaman siswa dinilai secara berkelompok menggunakan Quizizz, sebuah platform digital yang interaktif. Hasil PKM menunjukkan bahwa siswa Kelas VII-B SMP Negeri 1 Emeyodere menunjukkan antusiasme yang tinggi dan partisipasi aktif selama proses evaluasi. Berdasarkan hasil Quizizz, keempat kelompok memperoleh tingkat akurasi sebesar 71%, dengan rata-rata 7 jawaban benar dari 10 pertanyaan. Nilai berkisar antara 6220 hingga 6530, yang menunjukkan tingkat pemahaman yang konsisten di seluruh kelompok. Selain itu, data tersebut mengungkap sedikit variasi pada item yang tidak dijawab dan tidak dinilai, yang menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan dalam manajemen waktu atau pemahaman teknis. Aktivitas ini menyoroti potensi platform digital seperti Quizizz untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, modern, dan efektif dan diharapkan sekolah akan terdorong untuk mengadopsi perangkat teknologi tersebut guna.*

**Kata kunci** – CALL (pembelajaran bahasa dengan bantuan komputer), Quizizz, pembelajaran interaktif, telling the time, evaluasi digital

### **Abstract**

*Technological developments have had a significant impact on the field of education, particularly in the teaching and learning process. This Community Service Activity (PKM) aims to introduce and implement the use of digital media, specifically Quizizz, as a learning assessment tool for junior high school students. During the session, students were taught the topic "Telling the Time: Analog & Digital Clock," emphasizing the importance of reading clocks while enriching their English vocabulary related to time-telling. Students' understanding was assessed in groups using Quizizz, an interactive digital platform. The results of the PKM showed that students from Class VII-B of SMP Negeri 1 Emeyodere demonstrated high enthusiasm and active participation during the evaluation. Based on the Quizizz results, all four groups achieved an accuracy rate of 71%, with an average of 7 correct answers out of 10 questions. Scores ranged from 6,220 to 6,530, indicating consistent understanding across all groups. Additionally, the data revealed minor variations in unanswered and ungraded, suggesting room for improvement in time management or technical understanding. This highlights the potential of digital platforms like Quizizz to create enjoyable, modern, and effective learning experiences, and it is hoped that schools will be encouraged to adopt such technological tools.*

**Keywords** - CALL (computer-assisted language learning), Quizizz, interactive learning, telling the time, digital assessment

**How To Cite :** Uktolseja, L. J., Boekorsyom, C. D., Manuhutu, M. A., Manurung, T., Maer, S., Salay, V. S., & Manutmasa, M. F. (2025). Implementasi CALL melalui Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran *Telling the Time* di Kelas VII-B SMP Emeyodere Berbasis Pesantren (SBP) Kota Sorong. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 870–876. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.280>

**Copyright** ©2025 Lulu Jola Uktolseja, Claudia D. Boekorsyom, Melda Agnes Manuhutu, Tagor Manurung, Selviana Maer, Vira S. Salay, Magdalena F. Manutmasa

## PENDAHULUAN

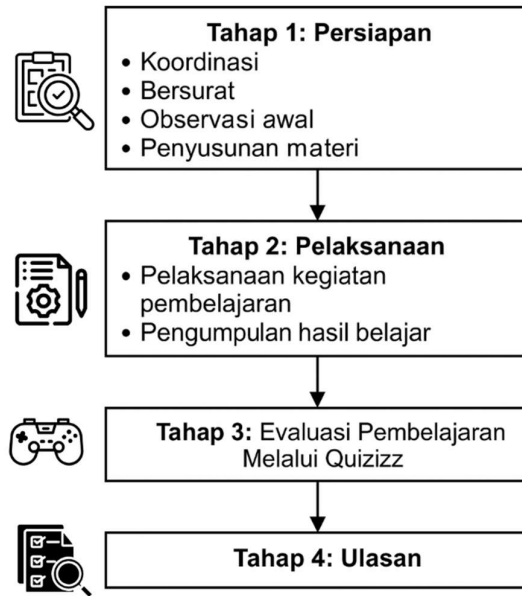
Di era modernisasi saat ini, teknologi tidak lagi menjadi sebuah hal yang asing namun telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, termasuk juga dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang semula didominasi oleh metode konvensional kini mulai bertransformasi dengan memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar (Bates, 2019; Zahra, 2024). Teknologi sangat penting diintegrasikan dalam pembelajaran mengingat telah terjadi transformasi pembelajaran di era digital (Nasir & Sutiah, 2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran juga sangat mendorong partisipasi siswa (Subtianah, 2023; Susanty, 2020). Hal ini sangat baik sebab metode pembelajaran bahasa Inggris yang monoton seringkali menjadi hambatan (Uktolseja, 2024). Pendekatan berbasis teknologi, seperti permainan edukatif, telah terbukti dapat meningkatkan minat siswa dan kemampuan belajar siswa (Arisanti, T., & Zuhdi, U. 2021; Asri, Faisal & Susilawati, 2025; Lidesti & Yuliana, 2025; Safitri & Sulistyaningrum, 2025). Pembelajaran Berbasis teknologi atau lebih dikenal dengan *Computer Assisted Language Learning (CALL)* dalam dunia pendidikan (Nurwahidah, 2014; Caromawati, C., & Dwinaya, L. 2023), telah menjadi sebuah langkah inovatif untuk mendukung efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris di berbagai tingkat pendidikan, salah satunya di tingkat Sekolah Menengah Pertama. CALL tercatat mulai berlangsung pada awal tahun 60-an (Davies, Otto, & Rüschoff, 2013). Namun, banyak peneliti baru menganalisis transformasi yang ditimbulkan oleh pendekatan pedagogis berbasis CALL, yang muncul dalam teori dan praktik pengajaran pada tahun 1990-an. Metodologi ini terus berkembang dan akan memungkinkan penerapan pendidikan digital secara luas (Dashkina, 2022). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media digital dalam proses evaluasi pembelajaran. Evaluasi yang dulunya dilakukan secara manual kini dapat dilakukan secara interaktif dan inovatif melalui platform digital, salah satunya adalah Quizizz (Andresta & Anwar, 2022).

Quizizz, yang kini dikenal sebagai Wayground, adalah program berbasis web dan mobile yang menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan aktivitas belajar online dan tatap muka. Media ini menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dinamis, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan penilaian (Inayati & Waloyo, 2023). Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pada materi dasar seperti *Telling the Time*, penggunaan media evaluasi digital seperti Quizizz dapat menjadi strategi efektif untuk membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan kontekstual dengan menggunakan berbagai bentuk pertanyaan kreatif disertai gambar.

Dalam menghadapi perubahan pembelajaran yang berbasis teknologi saat ini, SMP Emeyodere Berbasis Pesantren Kota Sorong turut membuka peluang untuk menerima berbagai inovasi dalam proses belajar dan mengajar untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Teknik evaluasi yang memadai diperlukan untuk menguji pemahaman siswa kelas tujuh terhadap materi yang diajarkan, terutama bagi mereka yang baru mulai belajar bahasa Inggris. Tujuan PKM ini adalah untuk mengkaji penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian digital untuk materi *Telling the Time* dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMP Emeyodere Berbasis Pesantren Kota Sorong. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menentukan efektivitas, tanggapan siswa, dan hambatan potensial dalam pengenalan media digital. Diperkirakan bahwa temuan PKM ini akan memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode penilaian kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

## METODE

PKM ini dilaksanakan di SMP Emeyodere Berbasis Pesantren (SBP) Kota Sorong pada bulan Mei 2025 dengan berkoordinasi bersama dengan Kepala Sekolah. Pelaksanaan PKM ini dilakukan dengan menggunakan Metode Pendekatan Partisipatif dan Observasional karena tim akan mengimplementasikan pembelajaran melalui platform Quizizz dan setelah itu tim akan melakukan observasi terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran dan evaluasi. Detail tahapan metode yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Metode

Adapun pelaksanaan PKM ini sesuai dengan Gambar 1 Tahapan Metode dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Persiapan

##### a. Koordinasi:

Kegiatan ini diawali dengan pertemuan tim untuk membahas mengenai kesiapan surat-menyurat dan membahas fokus media CALL yang akan digunakan.

##### b. Bersurat:

Untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, diperlukan surat pengantar yang ditujukan kepada pihak sekolah serta kepala sekolah guna menyampaikan permohonan ijin serta meminta kesediaan sekolah dalam kegiatan tersebut.

##### c. Observasi:

Sebelum melakukan kegiatan, Tim melakukan observasi lokasi guna mengetahui jumlah calon peserta serta prasarana yang diperlukan dalam melakukan kegiatan.

##### d. Penyusunan Materi:

Setelah melakukan observasi, Tim melakukan pertemuan Kembali untuk menyusun materi yang akan disampaikan serta media yang akan ditampilkan. Pemilihan materi belajar yang disesuaikan dengan materi pada buku English for Nusantara dan persiapan bahan ajar melalui media presentasi Canva.

#### 2. Pelaksanaan

##### a. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi *Telling the Time*:

Tim melakukan pembelajaran *Telling the Time* Analog dan Digital Clock yang menyenangkan dan komunikatif bagi siswa – siswi guna menambah minat dan semangat dalam belajar Bahasa Inggris.

##### b. Pengumpulan hasil pembelajaran yang dilakukan:

Tim melakukan pengumpulan hasil belajar yang telah siswa lakukan.

#### 3. Evaluasi

Tim melakukan evaluasi digital melalui media Quizizz dan observasi selama kegiatan belajar mengajar.

#### 4. Ulasan

Ulasan terhadap proses pengabdian dari awal hingga selesai bersama Kepala Sekolah guna mendapat saran dan masukan serta memastikan terlaksananya tujuan pengabdian yang dilakukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan PKM direncanakan diselenggarakan pada pukul 07.00 WIT sebagai mata pelajaran pada jam pertama namun karena para siswa sedang menjalani ujian akhir maka pelaksanaan kegiatan ditunda dan baru dilaksanakan pada pukul 09.00 WIT.

Tim PKM memulai pembelajaran dengan melaksanakan kegiatan apersepsi untuk mengingatkan siswa cara menghitung dari satu hingga enam puluh dalam bahasa Inggris untuk mengetahui keterampilan dasar yang mereka miliki sebelum memasuki pembelajaran inti. Siswa kemudian belajar tentang jam analog dan digital serta cara membaca dan memberikan informasi tentang waktu dalam bahasa Inggris, baik dari analog ke digital maupun sebaliknya. Sebelum memasuki tahap pengujian pemahaman, siswa diberikan latihan tentang cara mengonversi waktu dari analog ke digital dan sebaliknya sebagai pengenalan agar siswa lebih mudah mengikuti versi digital dari ujian.



**Gambar 2.** Proses Pembelajaran Bahasa Inggris

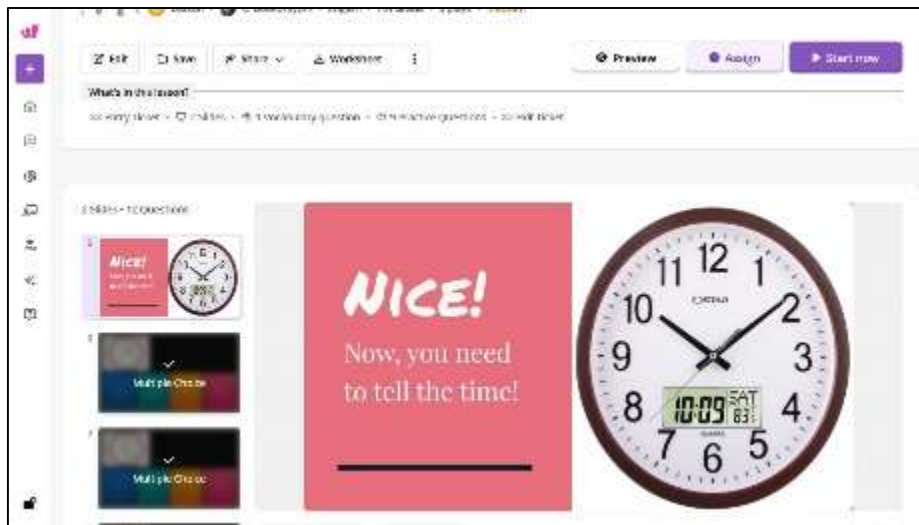


**Gambar 3.** Proses Pembelajaran Bahasa Inggris

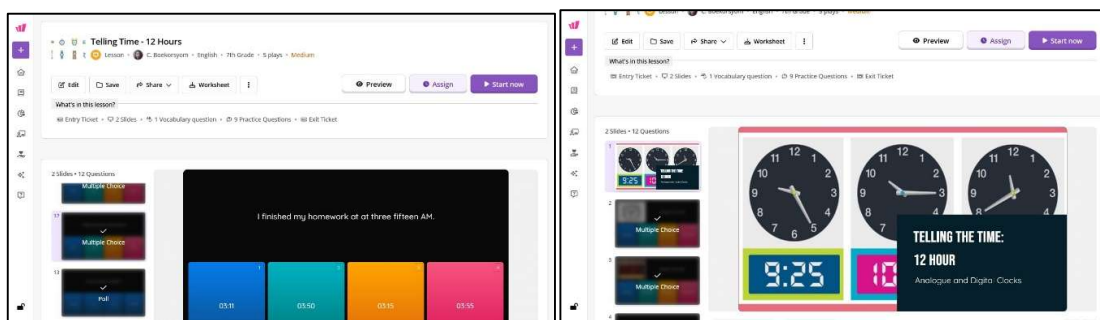


**Gambar 4.** Foto Bersama

Kemudian, dalam tahap evaluasi siswa – siswi dibagi dalam kelompok kemudian melakukan evaluasi melalui *platform mobile Quizizz*.



Gambar 5. Evaluasi melalui Quizizz



Gambar 6. Evaluasi melalui Quizizz

Hasil skor siswa berdasarkan skor *Quizizz* dalam dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil skor Quizizz siswa kelas VII

| Nama Kelompok | Jumlah Soal | Ketepatan | Skor | Benar | Salah | Tidak Dinilai | Tidak Dijawab |
|---------------|-------------|-----------|------|-------|-------|---------------|---------------|
| Kelompok 1    | 10          | 71%       | 6220 | 7     | 2     | 1             | 2             |
| Kelompok 2    | 10          | 71%       | 6470 | 7     | 1     | 2             | 2             |
| Kelompok 3    | 10          | 71%       | 6530 | 7     | 1     | 2             | 2             |
| Kelompok 4    | 10          | 71%       | 6370 | 7     | 2     | 2             | 1             |

Ditinjau dari tabel di atas, keempat kelompok memiliki presentasi ketepatan yang sama dan masing-masing kelompok menjawab tujuh pertanyaan dengan benar. Lama waktu menjawab berpengaruh besar dalam penilaian sehingga semakin cepat menjawab dengan benar, nilai yang didapat juga semakin besar. Skor yang didapat pun berbeda karena ada kelompok yang salah dalam menjawab soal dan bahkan tidak memberikan jawaban sehingga skor yang didapat kurang bahkan tidak mendapat skor. Hal ini dikarenakan waktu yang dialokasikan untuk evaluasi cukup singkat sehingga pengajar dan siswa – siswi menjadi terburu-buru saat menjawab. Jika waktu yang diberikan cukup, siswa – siswi akan mampu untuk berpikir dan memilih jawaban dengan baik.

Peserta didik yang hadir terdiri dari 15 orang yang terbagi dalam empat kelompok dengan anggota maksimal empat orang. Skor tertinggi diraih oleh kelompok tiga yang diisi oleh anak – anak yang aktif dan mampu berpartisipasi dalam pembelajaran. Selanjutnya diikuti oleh kelompok dua dan

kelompok empat dengan selisih 100 skor. Kedua kelompok ini dipimpin oleh setidaknya dua orang siswa yang cukup aktif dan satu orang siswa yang kurang aktif dalam proses belajar. Posisi terakhir diisi oleh kelompok satu yang beranggotakan peserta didik yang kurang aktif saat pembelajaran.

Berdasarkan poin diatas, bisa dipahami bahwa partisipasi dan keaktifan siswa – siswi sangatlah penting karna pengajar bisa mengetahui pemahaman peserta didik selama proses belajar mengajar. Selain meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar, *Quizizz* juga dapat memberikan hasil evaluasi yang bisa langsung dianalisis guna mengetahui kekurangan yang ada dalam pembelajaran serta kesulitan yang mungkin dialami peserta didik. Sehingga pengajar dan guru bisa melakukan perbaikan dan perubahan dalam pembelajaran guna menghadirkan dan menggunakan metode belajar yang sesuai dengan kemampuan siswa – siswi yang beragam.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi *Quizizz* sebagai media evaluasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Telling the Time: Analog & Digital Clock*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa kelas VII di SMP berbasis pesantren Emeyodere Kota Sorong.

*Quizizz* mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran karena tampilannya yang menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengerjakan soal, dan tidak merasa tertekan seperti pada ujian konvensional. Meskipun demikian alokasi waktu yang diberikan untuk menjawab soal harus lebih dari cukup sehingga peserta didik mampu untuk menelaah soal dan memberikan jawaban yang benar. Penggunaan *Quizizz* juga mempermudah siswa dan guru dalam melakukan evaluasi secara efisien dan cepat. Hasil evaluasi dapat langsung diperoleh dan dianalisis sehingga dapat segera diketahui capaian belajar siswa serta bagian-bagian yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki untuk perkembangan peserta didik yang lebih baik.

Akhirnya, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Quizizz* sebagai media evaluasi digital merupakan strategi yang efektif, menyenangkan, dan relevan dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris, terutama bagi lembaga pendidikan berbasis pesantren yang sedang beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital dalam pendidikan. Selanjutnya, disarankan agar sekolah mulai menggunakan teknologi seperti *Quizizz* dalam proses pembelajaran melalui guru bahasa Inggris berdasarkan temuan dari kegiatan pelayanan masyarakat ini. Telah terbukti bahwa penggunaan media digital yang menarik dan interaktif membuat pembelajaran lebih mudah diakses dan menyenangkan bagi siswa, terutama dalam mata pelajaran seperti membaca jam yang membutuhkan pemahaman visual. Selain itu, penting untuk memasukkan pembelajaran kontekstual agar siswa dapat menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan pengalaman sehari-hari mereka. Penggunaan metode ini untuk mengevaluasi pembelajaran tidak hanya mengukur pemahaman siswa tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri, keterlibatan aktif, dan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim PKM mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya, kegiatan ini dapat dilaksanakan dan diselesaikan. Tim juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Kepala sekolah SMP Emeyodere Berbasis Pesantren (SBP) Kota Sorong dan siswa – siswi kelas VII yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Andresta, N. B., & Anwar, C. (2022). *Quizizz* as an assessment media at EFL teaching: Students voices. *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*, 7(2), 386-401.
- Arisanti, T., & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Vocalish (Vocabulary Of English) Berbasis Android untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas IV SDN Gedangan 2. *JPGSD*, 9, 3618–3629.
- Asri, A., El Faisal, E., & Susilawati, S. (2025). Peningkatan minat belajar peserta didik melalui games Educaplay di kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 200–210.

- Bates, A. W. (2019). Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning (2nd ed.). *Tony Bates Associates Ltd.*
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi pendidikan: Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Caromawati, C., & Dwinaya, L. (2023). Implementasi Computer-Assisted Language Learning (CALL) di laboratorium bahasa di perguruan tinggi di Bandung: Fitur umum dan persepsi dosen. Seminar Nasional, *Institut Teknologi Nasional Bandung*.
- Dashkina, A., Kobicheva, A., Lazovskaya, T., Tokareva, E., Tarkhov, D., & Guselnikova, I. (2022). Examining the effectiveness of computer-supported collaborative learning for language proficiency purposes. *Sustainability*, 14(10), 5908.
- Davies, G., Otto, S., & Rüschoff, B. (2013). Historical perspectives on CALL. In M. Thomas, H. Reinders & M. Warschauer (Eds.), *Contemporary computer-assisted language learning* (pp. 19-35). *London: Bloomsbury Academic*.
- Inayati, N., & Waloyo, A. A. (2022). The influence of Quizizz-online gamification on learning engagement and outcomes in online English language teaching. *Journal on English as a Foreign Language*, 12(2), 249-271.
- Lidesti, R., & Yuliana, R. (2025). Meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media game Wordwall. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 312–323.
- Nasir, M., & Sutiah. (2025). Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran di era digital (Sebuah kajian pustaka). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 66–77.
- Nurwahidah, E., Bakhraeni, R., & Muliastari, D. N. (2014). Computer Assisted Language Learning (CALL) dalam pembelajaran listening siswa sekolah dasar: Analisis deskriptif terhadap penerapan CALL dalam pembelajaran listening siswa kelas V SD Negeri Galunggung. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 2014.
- Popenici, S. A. D., & Kerr, S. (2017). Exploring the impact of artificial intelligence on teaching and learning in higher education. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 12(1).
- Risma Ayu Duwi Safitri, & Heny Sulistyaningrum. (2025). Upaya Peningkatan Minat Belajar Melalui Game Based Learning (Gbl) Dalam Pembelajaran Di Upt Sd Negeri Sidorejo 3 Tuban. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(3), 398-409.
- Sembiring, D., & Kona, M. (2024). Inovasi Teknologi Pembelajaran (A. Asari, Ed.; 1st ed.). PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Subtianah, S. (2023). Transformasi Pembelajaran Melalui Integrasi Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminalu*, 1(1), 390–399. Retrieved from <https://prosiding.unipar.ac.id/index.php/seminalu/article/view/75>
- Susanty, S. (2020). Inovasi pembelajaran daring dalam merdeka belajar. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(2), 157–166.
- Uktolseja, L. J., Manuhutu, M. A., & Pakpahan, R. R. (2025). Whispering animation game-based learning for youth empowerment at GSJA Bukit Hermon: Enhancing English skills for tourism development through service learning. *Engagement: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(1), 189–203.
- Zahra, D. N. (2024). Pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6(1), 1–8.