ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 19079-19084
Volume 9 Nomor 2 Tahun 2025

Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* dalam Mengajarkan *Passive Voice* Pada Siswa SD

Mahfira Artia Rahma[1], Fitrah Maulida[2], Tri Setia Utami[3], Nanda Ramadani[4], Naeklan Simbolon[5]

[1,2,3,4,5] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
e-mail: mahfiraartiarahma123@gmail.com[1], fitrahm551@gmail.com[2], trisetiautami6@gmail.com[3], nandarmdani@unimed.ac.id[4] , naeklan.simbolon@yahoo.com[5]

Abstrak

Artikel ini membahas penggunaan *Passive Voice* dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, dengan fokus pada implementasi media pembelajaran berbasis *Quizizz. Passive Voice* merupakan salah satu struktur kalimat penting dalam bahasa Inggris yang kerap menimbulkan kebingungan bagi siswa, terutama dalam aspek perubahan bentuk kata kerja dan pemilihan bentuk *to be* yang sesuai dengan subjek dan waktu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan studi lapangan pada 20 siswa kelas IV SDN 064976 Medan Tembung. Data dikumpulkan melalui tes objektif pada platform *Quizizz*, observasi, dan tanya jawab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, pemahaman konseptual siswa mengenai *Passive Voice* masih terbatas, terbukti dengan tingginya kesalahan dalam penggunaan *to be* dan *verb-3*. Meskipun *Quizizz* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar yang optimal memerlukan bimbingan guru secara mendalam serta strategi pembelajaran yang komunikatif dan kontekstual. Dengan demikian, *Quizizz* sebaiknya digunakan sebagai media pendukung yang dipadukan dengan diskusi dan refleksi agar siswa tidak hanya mampu mengerjakan soal, tetapi juga memahami konsep *Passive Voice* secara menyeluruh.

Kata kunci: *Passive Voice, Quizizz, Pembelajaran Grammar, Keterlibatan Siswa, Pemahaman Konsep*

Abstract

This article discusses the use of Passive Voice in English learning at the elementary school level, focusing on the implementation of Quizizz-based learning media. Passive Voice is one of the important sentence structures in English that often causes confusion for students, especially in terms of changing verb forms and choosing the form of to be that is appropriate for the subject and time. This study uses a quantitative descriptive method with a field study approach on 20 fourth-grade students of SDN 064976 Medan Tembung. Data were collected through objective tests on the Quizizz platform, observation, and questions and answers. The results of the study showed that the use of Quizizz was able to increase students' enthusiasm and involvement in learning. However, students' conceptual understanding of Passive Voice is still limited, as evidenced by the high number of errors in the use of to be and verb-3. Although Quizizz is effective in increasing learning motivation, optimal learning outcomes require in-depth teacher guidance and communicative and contextual learning strategies. Thus, Quizizz should be used as a supporting media combined with discussion and reflection so that students are not only able to work on questions, but also understand the concept of Passive Voice as a whole.

Keywords : *Passive Voice, Quizizz, Grammar Learning, Student Involvement, Conceptual Understanding*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peran vital dalam dunia pendidikan, teknologi, komunikasi, dan berbagai bidang kehidupan lainnya. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, tata bahasa *(grammar)* menjadi elemen dasar yang harus dikuasai oleh pelajar agar dapat menyampaikan pesan secara jelas dan tepat. Salah satu bagian tata bahasa yang sering menimbulkan kebingungan bagi pelajar adalah *passive voice* atau kalimat pasif. Meskipun kalimat pasif sering digunakan dalam konteks formal seperti laporan ilmiah, teks berita, dan instruksi teknis, banyak siswa kesulitan memahami penggunaannya secara benar. Hal ini menjadikan *passive voice* sebagai salah satu materi yang penting untuk dibahas secara lebih mendalam dalam proses pembelajaran.

Kalimat pasif sering kali dihindari oleh siswa karena dianggap rumit atau membingungkan. Padahal, *passive voice* memiliki fungsi komunikatif yang penting, seperti menekankan objek tindakan atau menyampaikan informasi ketika pelaku tindakan tidak diketahui atau tidak relevan. Ketidaktahuan mengenai bentuk dasar, struktur gramatikal, dan konteks penggunaan kalimat pasif dapat menghambat kemampuan siswa dalam menulis dan berbicara dengan baik, terutama dalam situasi formal. Oleh karena itu, pemahaman terhadap *passive voice* bukan hanya membantu siswa menyusun kalimat yang benar, tetapi juga meningkatkan kepekaan terhadap gaya bahasa yang sesuai dalam konteks tertentu.

Secara teoritis, *passive voice* adalah struktur kalimat di mana subjek menerima tindakan dari kata kerja. Berbeda dengan *active voice* yang menekankan pelaku tindakan, *passive voice* menekankan objek atau hasil dari tindakan tersebut. Pola dasar dari kalimat pasif dalam bahasa Inggris adalah *subject + to be + past participle* (*V*3). Sebagai contoh, kalimat aktif *"The teacher explains the lesson"* akan berubah menjadi *"The lesson is explained by the teacher"* dalam bentuk pasif. Penggunaan bentuk ini menuntut pemahaman yang baik tentang perubahan kata kerja dan bentuk waktu *(tenses)*, karena *to be* akan berubah sesuai dengan waktu kejadian, seperti *is, was, will be,* dan sebagainya.

Berangkat dari penjelasan tersebut, terdapat beberapa rumusan masalah yang akan dikaji dalam artikel ini. Pertama, apa pengertian dan fungsi dari *passive voice* dalam bahasa Inggris? Kedua, bagaimana struktur kalimat pasif diterapkan dalam berbagai tenses? Ketiga, apa saja kesalahan umum yang dilakukan oleh pelajar dalam penggunaan *passive voice*? Dan keempat, bagaimana strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami serta menggunakan *passive voice* secara tepat?

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, artikel ini akan menyajikan pembahasan secara sistematis, dimulai dari pengertian dan struktur *passive voice*, disertai contoh-contoh penerapan dalam berbagai bentuk waktu. Selanjutnya, akan dibahas juga berbagai kesalahan umum yang sering ditemukan dalam penggunaan kalimat pasif. Sebagai penutup, artikel ini akan mengusulkan beberapa strategi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, seperti penggunaan latihan transformasi kalimat, pemanfaatan media visual, dan integrasi *passive voice* dalam pembelajaran berbasis teks. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat memahami dan menguasai *passive voice* secara menyeluruh dan aplikatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan studi lapangan untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis *Quizizz* dalam pengajaran *passive voice*. Studi ini melibatkan 20 siswa kelas IV (12 laki-laki dan 8 perempuan) di SDN 064976 Medan Tembung, yang dilaksanakan pada hari Jumat pukul 08.00–10.00 WIB. Data kuantitatif dikumpulkan melalui tes pilihan ganda tentang *passive voice* yang disajikan melalui platform *Quizizz* setelah siswa menerima materi secara klasikal. Skor kuis yang tercatat otomatis dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur pemahaman siswa. Selain itu, observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa, dan tanya jawab digunakan untuk mendapatkan data kualitatif yang mendukung analisis pemahaman konsep. Penelitian ini didukung oleh studi Ahlina & Forsia (2021), Fadhilawati (2021), serta Rahayu & Purnawarman (2019), yang menunjukkan bahwa Quizizz efektif dalam meningkatkan penguasaan tata bahasa (grammar) secara interaktif dan menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* dalam pengajaran *passive voice* memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi siswa selama pembelajaran, meskipun pemahaman konsep masih menjadi tantangan. Observasi dan tes objektif terhadap 20 siswa kelas IV SD Negeri 064976 mengungkap bahwa mayoritas siswa masih kesulitan memahami susunan kalimat pasif dalam bahasa Inggris. Hasil tes melalui *Quizizz* menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mampu menjawab soal dengan benar secara konsisten. Beberapa siswa berhasil menjawab lebih dari 75% soal dengan tepat, namun sebagian besar lainnya melakukan kesalahan berulang, terutama dalam memilih bentuk *to be* yang sesuai dengan subjek dan penggunaan bentuk *verb-3*. Kesalahan ini mengindikasikan kurangnya pemahaman konseptual mengenai pembentukan kalimat pasif.

Analisis lebih lanjut dari tanya jawab dan pengamatan saat kuis menunjukkan bahwa banyak siswa masih menggunakan pola kalimat aktif ketika diminta mengubahnya menjadi pasif. Ditemukan juga kecenderungan siswa mencampur elemen kalimat aktif dan pasif dalam satu kalimat. Hal ini menandakan kurangnya pemahaman mendalam tentang perubahan dari kalimat aktif ke pasif. Saat ditanya alasannya, hanya sedikit siswa yang dapat menjelaskan pilihan jawaban mereka secara logis. Ini mengisyaratkan bahwa meskipun *Quizizz* berhasil menarik perhatian dan meningkatkan keikutsertaan siswa, penguasaan *passive voice* secara konseptual belum optimal.

Dari aspek afektif dan motivasi, *Quizizz* memberikan dampak yang baik. Observasi mencatat peningkatan antusiasme siswa, terlihat dari ekspresi saat menjawab kuis dan keterlibatan dalam pembelajaran. Elemen visual, fitur skor langsung, dan tampilan berwarna membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi. Bahkan siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan percaya diri saat menggunakan *Quizizz*. Ini mendukung gagasan bahwa pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Namun, tingginya keterlibatan ini belum tentu sejalan dengan peningkatan pemahaman yang signifikan, artinya motivasi meningkat tetapi perlu strategi tambahan untuk meningkatkan penguasaan materi secara konseptual.

Temuan ini selaras dengan penelitian Ahlina dan Forsia (2021) yang menyatakan bahwa *Quizizz* meningkatkan keterlibatan dan antusiasme dalam belajar grammar, namun memerlukan bimbingan guru untuk memperkuat pemahaman konsep. Fadhilawati (2021) juga menegaskan bahwa *Quizizz* efektif sebagai media evaluasi dan latihan *grammar*, tetapi hasil maksimal tercapai jika siswa sudah memiliki pemahaman dasar yang kuat. Selain itu, Rahayu dan Purnawarman (2019) menemukan bahwa *Quizizz* membantu siswa mengevaluasi kemampuan *grammar* secara mandiri, tetapi refleksi dan diskusi setelah kuis tetap diperlukan.

Berdasarkan temuan ini, guru sebaiknya tidak hanya menggunakan *Quizizz* sebagai alat evaluasi, tetapi juga mengintegrasikannya ke dalam pendekatan pembelajaran yang lebih komunikatif dan kontekstual. Contohnya, menindak lanjuti hasil kuis dengan diskusi kelas, refleksi bersama, atau tugas proyek yang menerapkan kalimat pasif dalam konteks nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya fokus pada pola, tetapi juga memahami fungsi *passive voice* dalam komunikasi. Pembelajaran bahasa Inggris di SD, terutama tata bahasa, akan lebih efektif jika mengkombinasikan teknologi, pendekatan komunikatif, dan perhatian pada kesulitan konseptual siswa. Oleh karena itu, *Quizizz* sebaiknya menjadi media pendukung yang memperkaya pengalaman belajar, bukan satu-satunya alat pembelajaran.

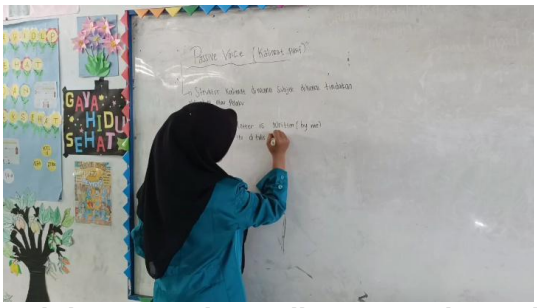
Di samping hasil yang menunjukkan tingginya antusiasme siswa terhadap penggunaan *Quizizz*, aspek lain yang penting untuk dianalisis adalah pengaruh media ini terhadap proses berpikir kritis dan reflektif siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, mayoritas siswa tampak terpacu untuk menjawab soal secara cepat demi meraih skor tertinggi. Namun, kecepatan ini justru seringkali mengabaikan proses berpikir mendalam. Siswa cenderung menebak tanpa terlebih dahulu memahami struktur *passive voice* secara menyeluruh. Hal ini menjadi tantangan baru karena sistem skor instan yang ditawarkan *Quizizz* bisa menciptakan ilusi pemahaman, padahal pada kenyataannya belum terjadi internalisasi konsep.

Fenomena ini konsisten dengan temuan dari Kusuma dan Lestari (2023) yang menyatakan bahwa meskipun *Quizizz* mendorong motivasi, hal tersebut tidak otomatis diikuti dengan

peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam memahami tata bahasa, termasuk *grammar* tingkat menengah seperti *passive voice*. Mereka menyarankan agar penggunaan *Quizizz* disandingkan dengan aktivitas pasca-kuis berupa error analisis atau diskusi kelas yang mendorong siswa untuk menelusuri alasan di balik jawaban yang salah maupun benar . Lebih jauh, dalam konteks pendidikan dasar, penguasaan konsep *grammar* seperti *passive voice* tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengerjakan soal, tetapi juga menyangkut perkembangan literasi fungsional anak. Struktur pasif banyak digunakan dalam bacaan informatif, instruksi, hingga teks eksplanasi. Oleh karena itu, jika siswa tidak menguasai struktur ini dengan baik, mereka akan mengalami kesulitan memahami bacaan ilmiah atau teks faktual, yang semakin banyak digunakan dalam kurikulum Merdeka saat ini. Sebagaimana diungkapkan oleh Sari & Putri (2023), pemahaman *grammar* yang rendah akan menghambat kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun informasi dari berbagai sumber.

Sebagai tanggapan terhadap hal ini, salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan *Quizizz* dalam skema *Project-Based Learning* (PjBL). Dalam skema ini, *Quizizz* tidak hanya digunakan di akhir pembelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk memicu diskusi awal *(brainstorming)*, evaluasi formatif di tengah proyek, dan refleksi setelah produk akhir disusun. Misalnya, guru dapat memberikan kuis mengenai kalimat pasif dalam bentuk teks prosedur, kemudian siswa diminta menulis ulang petunjuk memasak dalam bentuk *passive voice*. Ini membuat *grammar* lebih kontekstual dan bermakna, bukan sekadar latihan pola kalimat. Strategi ini sejalan dengan pendekatan konstruktivis, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata dan refleksi. Pham (2023) menyatakan bahwa pembelajaran *grammar* yang efektif bukan hanya melalui pengulangan soal, tetapi melalui pembiasaan penggunaan struktur bahasa dalam konteks komunikatif yang relevan. *Quizizz* sebagai media digital sebaiknya tidak berdiri sendiri, melainkan menjadi salah satu bagian dari ekosistem pembelajaran yang integratif dan berkelanjutan.

Selanjutnya, temuan lain yang juga menarik adalah adanya perbedaan kemampuan antara siswa yang memiliki akses terhadap teknologi di rumah dan mereka yang tidak. Beberapa siswa yang terbiasa menggunakan gawai atau memiliki pengalaman menggunakan platform kuis digital lebih cepat memahami mekanisme *Quizizz* dan cenderung lebih percaya diri dalam menjawab. Sebaliknya, siswa yang baru pertama kali mengakses platform ini menunjukkan kecemasan, bahkan kesulitan teknis. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* di tingkat sekolah dasar perlu dibarengi dengan pelatihan teknis awal serta pendampingan khusus bagi siswa yang belum terbiasa. Muhria dan Wandari (2022) mengingatkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan siswa secara teknologis dan psikologis. Oleh karena itu, guru perlu melakukan pemetaan awal terhadap kesiapan digital siswa sebelum memutuskan untuk menggunakan aplikasi berbasis teknologi dalam pembelajaran .Tidak kalah penting adalah peran guru sebagai fasilitator. Guru tidak hanya bertugas menyajikan materi, tetapi juga menjadi pengarah, pemandu refleksi, dan penguat konsep setelah kuis berlangsung. Dengan bimbingan yang tepat, *Quizizz* bisa menjadi jembatan antara teori dan praktik, bukan sekadar alat hiburan. Guru perlu mengembangkan pertanyaan lanjut setelah sesi *Quizizz*, seperti “Mengapa kalimat ini menggunakan *‘was’* bukan *‘were’*?”, atau “Apa yang akan terjadi jika kalimat ini diubah ke bentuk aktif?”. Pertanyaan-pertanyaan seperti ini membantu siswa mengaitkan konsep dengan logika bahasa.



Gambar.1 dokumentasi penulisan materi *passive voice*

Gambar.2 dokumentasi penerapan media pembelajaran

Gambar.3 dokumentasi siswa dalam memperhatikan penjelasan *passive voice*

Berdasarkan keseluruhan analisis, pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran *grammar* seperti *passive voice* di SD memiliki potensi besar jika digunakan secara strategis. Kombinasi antara motivasi yang ditingkatkan oleh *game-based learning*, bimbingan guru yang konsisten, serta pengayaan melalui latihan kontekstual adalah kunci agar siswa tidak hanya memahami pola, tetapi juga fungsi dan aplikasi kalimat pasif secara utuh. Teknologi hanyalah alat; keberhasilan pembelajaran tetap sangat bergantung pada desain pembelajaran yang tepat dan peran aktif guru dalam memfasilitasi proses belajar siswa secara menyeluruh.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* memiliki dampak positif terhadap antusiasme dan keterlibatan siswa kelas IV SD dalam pembelajaran *passive voice*. *Quizizz* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun, temuan penelitian juga mengungkapkan bahwa peningkatan motivasi dan keterlibatan ini tidak selalu sejalan dengan pemahaman konseptual yang mendalam. Banyak siswa masih melakukan kesalahan dalam penggunaan *to be* dan bentuk *verb-3*, yang mengindikasikan kurangnya pemahaman yang kuat tentang struktur kalimat pasif. Oleh karena itu, meskipun *Quizizz* efektif dalam meningkatkan aspek afektif dan motivasi belajar siswa, strategi pembelajaran tambahan diperlukan untuk memastikan penguasaan materi *passive voice* secara komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada bagian ini, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen mata kuliah Bahasa Inggris yaitu Prof. Dr. Naeklan Simbolon, M.Pd dan maam Nanda Ramadani, M.Hum. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala sekolah SD Negeri 064976 dan juga siswa kelas IV yang sudah menginzinkan peneliti untuk melakukan penelitian ini, terima kasih kepada teman-teman yang ikut serta dalam penyusunan penelitian ini. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan lancar dan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahlina, H., & Forsia, L. (2021). The Effect of Using Quizizz toward Students' Grammatical Understanding. *Foremost Journal*, 2(2), 16–24.

Fadhilawati, D. (2021). Using Quizizz Application for Learning and Evaluating Grammar Material. *JOSAR (Journal of Students Academic Research)*, 6(1), 64–73.

Kusuma, H. D., & Lestari, A. (2023).Students' Satisfaction and Motivation in Learning Grammar Mediated by Quizizz. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 8(2), 100–110.

Muhria, L., & Wandari, W. (2022).The use of blended learning model based on Quizizz application in improving English learning outcomes.

Pham, A. T. (2023). The impact of gamified learning using Quizizz on ESL learners' grammar achievement. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), ep410.

Pratama, H., & Dewi, N. (2021). An error analysis on active and passive voice in students' writing. *Journal of English Language Teaching Research*, 5(3), 210–222.

Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). *The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment. Proceedings of the Eleventh Conference on Applied Linguistics* (CONAPLIN 2018), 254, 102–106.

Rahmawati, D., & Nugraha, A. (2022). Teaching passive voice by using task-based learning with integrated steps in a procedural form. *English Pedagogy Journal*, 10(1), 112–125.

Sari, A. P., & Putri, M. D. (2023).*The Use of Quizizz as a Game-Based Learning Tool in Improving the Mastery of Grammar: Low-Proficient L2 Learners' Perceptions*.

Sinta, D., & Sari, R. (2023). Assessing the Effectiveness of Quizizz Mobile App in Improving Grammar Competence. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 16(2).