Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page: 3542-3551

Implementasi Quizizz Dalam Menyusun Kalimat Efektif Berbasis Etnolinguistik Kudus Di Bimbel Maha *Private*

Anif Maghfiroh[1], Wasis Wijayanto[2]

[1][2]Universitas Muria Kudus

e-mail: 202233159@std.umk.ac.id[1], wasis.wijayanto@umk.ac.id[2]

Published: January, 2026

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi implementasi media pembelajaran digital Quizizz dalam pembelajaran menyusun kalimat efektif berbasis etnolinguistik Kudus untuk siswa kelas 3 SD di lembaga bimbingan belajar Maha Private. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz yang dipadukan dengan konten etnolinguistik Kudus, mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Implementasi pembelajaran personal dilakukan melalui identifikasi kebutuhan individual siswa, perancangan konten berbasis kearifan lokal, penerapan gamifikasi, pemberian umpan balik instan, serta penyesuaian tingkat kesulitan materi. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat efektif, khususnya pada ketepatan struktur kalimat dan pemilihan kata. Peningkatan tersebut disertai dengan bertambahnya motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap bahasa Indonesia melalui pendekatan etnolinguistik yang dekat dengan kehidupan mereka.

Kata kunci: Etnolinguistik Kudus, Pembelajaran Personal, Quizizz

ABSTRACT

This study explores the implementation of Quizizz digital learning media in learning to compose effective sentences based on Kudus ethnolinguistics for 3rd grade elementary school students at the Maha Private tutoring institution. The method used is qualitative descriptive with a case study approach. Data collection was carried out through observation, in-depth interviews, and documentation of learning activities. The results of the study show that the use of Quizizz, combined with Kudus' ethnolinguistic content, is able to create learning that is interactive, contextual, and in accordance with the characteristics of elementary school students. The implementation of personalized learning is carried out through identifying individual student needs, designing content based on local wisdom, implementing gamification, providing instant feedback, and adjusting the difficulty level of the material. The findings of the study show that there is an increase in students' ability to compose effective sentences, especially in the accuracy of sentence structure and word selection. This increase is accompanied by increased motivation, involvement, and understanding of the Indonesian language through an ethnolinguistic approach that is close to their lives.

Keywords: Kudus Ethnolinguistics, Personal Learning, Quizizz

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memerlukan pendekatan yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret. Ali et al., (2024) menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep melalui bantuan media visual dan contoh nyata yang dekat dengan kehidupan mereka. Dalam konteks ini, teknologi pendidikan menawarkan solusi melalui media pembelajaran digital yang dapat disesuaikan dengan

kebutuhan individual siswa sambil tetap menyenangkan dan mudah dipahami (Oktavia, 2025). Sejalan dengan pemanfaatan media pembelajaran digital, kemampuan berbahasa siswa, khususnya dalam menyusun kalimat yang jelas dan tepat, perlu mendapat perhatian khusus dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Kalimat efektif merupakan fondasi penting dalam komunikasi tertulis yang baik (Allifah et al., 2024). Kemampuan menyusun kalimat efektif tidak hanya berkaitan dengan penguasaan tata bahasa, tetapi juga pemahaman konteks budaya dan linguistik setempat.

Dalam konteks masyarakat Kudus yang memiliki karakteristik etnolinguistik unik, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa menjadi sangat relevan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang kontekstual dan selaras dengan latar belakang budaya siswa, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat interaktif, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai lokal dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digital Quizizz telah terbukti efektif sebagai alat pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan (Fiqrilah et al., 2025). Penelitian Pakudu et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena elemen gamifikasi yang menarik. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menyediakan umpan balik instan, elemen gamifikasi seperti papan peringkat dan poin, serta fleksibilitas dalam penyesuaian konten sesuai kebutuhan pembelajaran.

Maha Private merupakan lembaga bimbingan belajar di Kabupaten Kudus yang menerapkan pendekatan pembelajaran personal atau pembelajaran privat dengan memanfaatkan teknologi digital. Pembelajaran personal adalah pendekatan pedagogis yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan memberikan kontrol kepada mereka atas waktu, tempat, jalur, dan kecepatan belajar (Anatasia, 2023). Untuk memperoleh gambaran nyata mengenai implementasi pembelajaran personal tersebut, perlu dilakukan penelaahan terhadap kondisi kemampuan dasar berbahasa siswa, khususnya dalam penyusunan kalimat efektif. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas 3 SD di lembaga ini menghadapi tantangan dalam menyusun kalimat efektif, khususnya dalam hal pemilihan kata, struktur kalimat dengan pola subjek-predikat-objek, dan koherensi antar kalimat. Permasalahan ini menjadi lebih kompleks ketika siswa harus beralih antara penggunaan bahasa Jawa Kudus dalam keseharian dan bahasa Indonesia baku dalam konteks akademis.

Etnolinguistik Kudus memiliki kekhasan tersendiri yang dipengaruhi oleh sejarah, budaya, dan interaksi sosial masyarakat setempat (Salsabila, 2024). Karakteristik bahasa Jawa Kudus dengan dialek khasnya, penggunaan kosakata lokal seperti Menara Kudus, jenang Kudus, kretek, dan pola struktur kalimat yang spesifik menjadi aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kudus dikenal sebagai Kota Santri dengan warisan budaya yang kaya, terutama peninggalan Sunan Kudus yang merupakan salah satu Walisongo. Integrasi aspek etnolinguistik ini dalam materi pembelajaran diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara bahasa ibu siswa dengan bahasa Indonesia yang dipelajari.

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi implementasi media pembelajaran digital Quizizz dengan mengintegrasikan unsur etnolinguistik Kudus dalam pembelajaran penyusunan kalimat efektif pada siswa kelas 3 SD. Fokus penelitian mencakup proses implementasi media digital dalam pembelajaran personal, integrasi etnolinguistik, serta dampaknya terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat efektif. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi tiga elemen yaitu media digital Quizizz, pendekatan etnolinguistik lokal Kudus, dan pembelajaran personal dalam satu konteks pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa SD. Berbeda dengan penelitian Suwarto, (2021) yang hanya fokus pada penggunaan Quizizz tanpa muatan lokal, penelitian ini mengintegrasikan kearifan lokal Kudus sebagai jembatan pembelajaran yang membuat materi lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. Penelitian Haryati et al., (2018) tentang pembelajaran berbasis etnolinguistik belum memanfaatkan media digital interaktif, sementara penelitian ini menggabungkan keduanya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif.

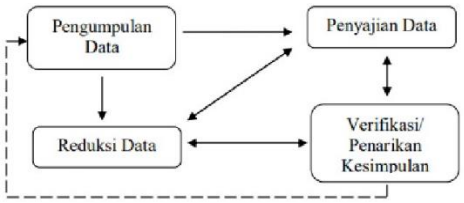
Manfaat penelitian ini secara teoritis dapat memperkaya kajian tentang pembelajaran bahasa Indonesia berbasis etnolinguistik lokal dengan pemanfaatan teknologi digital. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru atau tutor dalam mengajarkan kalimat efektif dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Bagi lembaga

pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam mengembangkan pembelajaran personal yang memanfaatkan teknologi sambil tetap mempertahankan nilai-nilai kearifan lokal (Zahro et al., 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji fenomena pembelajaran secara mendalam dalam konteks yang nyata dan spesifik. Sugiyono, (2018) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif berfokus pada fenomena atau gejala yang bersifat alami dan bertujuan untuk memahami makna yang dimiliki individu atau kelompok terkait dengan masalah sosial. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena implementasi media pembelajaran digital Quizizz dalam konteks spesifik etnolinguistik Kudus pada pembelajaran siswa kelas 3 SD. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara intensif program, aktivitas, dan proses pembelajaran yang berlangsung di lembaga bimbingan belajar dalam periode waktu tertentu (Rahayu et al., 2025).

Lokasi penelitian adalah Maha Private, sebuah lembaga bimbingan belajar yang berlokasi di Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa lembaga ini telah mengimplementasikan pembelajaran personal berbasis teknologi digital dengan pendekatan kontekstual, serta memiliki siswa yang berasal dari lingkungan masyarakat Kudus dengan latar belakang etnolinguistik yang khas. Subjek penelitian terdiri dari dua siswa kelas 3 SD dengan inisial MAM dan NM yang mengikuti program pembelajaran kalimat efektif di Maha Private, tutor yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan koordinator akademik lembaga. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan kriteria siswa telah mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz minimal satu bulan, tutor memiliki pengalaman mengajar dan menggunakan media digital minimal dua tahun, serta bersedia menjadi partisipan penelitian.



Gambar 1. Analisis Data Miles dan Huberman

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran menggunakan platform Quizizz, wawancara mendalam dengan tutor, koordinator akademik, dan siswa untuk menggali informasi tentang implementasi media digital dalam pembelajaran personal, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup empat tahap (Annisa & Mailani, 2023). Tahap pengumpulan data melibatkan proses mengumpulkan seluruh data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap reduksi data melibatkan proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun informasi secara sistematis sehingga mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode untuk memastikan kredibilitas temuan penelitian.

PEMBAHASAN

a. Profil Pembelajaran Personal di Maha *Private*

Maha Private merupakan lembaga bimbingan belajar yang mengusung konsep pembelajaran personal atau privat dengan memanfaatkan teknologi digital. Konsep "Maha" mencerminkan komitmen untuk memberikan pembelajaran yang mahir, maksimal, dan bermakna bagi setiap siswa. Maha Private memandang siswa sebagai individu yang memiliki karakteristik, gaya belajar, dan kecepatan pemahaman

yang beragam. Oleh karena itu, pembelajaran personal dilaksanakan melalui asesmen diagnostik pada tahap awal untuk mengidentifikasi kemampuan awal, kebutuhan belajar, serta aspek yang memerlukan penguatan (Wulandari et al., 2023). Berdasarkan hasil asesmen, tutor menyusun rencana pembelajaran personal yang spesifik untuk setiap siswa dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan, materi pembelajaran yang relevan, serta metode dan media pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik siswa.

Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan *one-on-one* atau kelompok kecil yang memungkinkan tutor memberikan perhatian penuh kepada setiap siswa. Dalam pembelajaran privat ini, tutor dapat dengan mudah mengidentifikasi kesulitan siswa secara spesifik dan memberikan intervensi yang tepat. Fleksibilitas waktu dan tempat pembelajaran memberikan kenyamanan bagi siswa untuk belajar dengan ritme mereka sendiri tanpa tekanan untuk mengikuti kecepatan siswa lain (Darwin, 2025). Penggunaan teknologi digital seperti Quizizz memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dan latihan kapan saja, bahkan di luar jam bimbingan belajar. Khusus untuk program pembelajaran kalimat efektif pada siswa kelas 3 SD, Maha Private mengembangkan pembelajaran yang mengacu pada Capaian Pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka dengan penambahan muatan lokal etnolinguistik Kudus.

b. Konsep dan Implementasi Quizizz Berbasis Etnolinguistik Kudus

Quizizz adalah platform pembelajaran digital berbasis web yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Ernawati et al., 2023). Platform ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, mulai dari pilihan ganda, benar-salah, hingga pertanyaan terbuka. Keunggulan utama Quizizz terletak pada kemampuannya mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang menyerupai permainan sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam konteks pembelajaran siswa kelas 3 SD, Quizizz sangat sesuai karena visual yang menarik dengan avatar dan meme lucu, serta sistem poin dan papan peringkat yang membuat pembelajaran terasa seperti bermain game.

Fitur utama Quizizz yang dimanfaatkan dalam pembelajaran menyusun kalimat efektif meliputi umpan balik instan yang diberikan setelah siswa menjawab setiap pertanyaan sehingga mereka mengetahui dengan segera apakah jawaban mereka benar atau salah beserta penjelasan singkatnya (Pakudu et al., 2024). Hal ini sangat penting untuk pembelajaran bahasa karena siswa dapat segera memahami kesalahan mereka dan memperbaikinya. Elemen gamifikasi seperti poin, papan peringkat, avatar yang dapat dipilih, dan meme lucu yang muncul setelah menjawab pertanyaan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak menegangkan. Siswa kelas 3 SD sangat responsif terhadap elemen-elemen permainan ini dan cenderung lebih antusias mengikuti pembelajaran. Fleksibilitas akses memungkinkan siswa untuk mengerjakan kuis kapan saja dan di mana saja menggunakan *smartphone* atau tablet, sehingga dalam pendekatan pembelajaran personal di Maha Private setiap siswa dapat belajar dengan ritme mereka sendiri.

Etnolinguistik adalah kajian yang mempelajari hubungan antara bahasa dan budaya suatu kelompok masyarakat (Sulistiyarini & Handayani, 2023). Dalam konteks pembelajaran, etnolinguistik merujuk pada kekhasan penggunaan bahasa Jawa dengan dialek Kudus yang dipengaruhi oleh sejarah, tradisi, dan nilai-nilai budaya masyarakat setempat. Kudus memiliki identitas budaya yang sangat kuat, dikenal sebagai Kota Santri, Kota Wali, dan Kota Kretek. Warisan budaya dari Sunan Kudus yang merupakan salah satu Walisongo sangat mempengaruhi karakteristik bahasa dan komunikasi masyarakat Kudus. Karakteristik etnolinguistik Kudus memiliki beberapa aspek unik yang membedakannya dengan daerah lain, yaitu kosakata lokal yang sangat kaya dan spesifik seperti Menara Kudus, jenang, tari kretek, serta istilah-istilah lain yang terkait dengan tradisi dan budaya setempat.

Pengaruh etnolinguistik Kudus terhadap pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas 3 SD sangat signifikan. Banyak siswa yang secara tidak sadar melakukan transfer linguistik dari bahasa Jawa ke dalam bahasa Indonesia. Transfer ini dapat berupa transfer fonologis di mana pelafalan khas bahasa Jawa terbawa dalam pengucapan bahasa Indonesia, transfer leksikal yang terjadi ketika siswa menggunakan kosakata bahasa Jawa atau menterjemahkan langsung kata per kata, serta transfer sintaksis yang nampak pada struktur kalimat bahasa Indonesia yang mengikuti pola bahasa Jawa (Putri, 2022).

Daripada memandang pengaruh etnolinguistik sebagai hambatan, pendekatan yang diterapkan di Maha Private adalah memanfaatkan etnolinguistik Kudus sebagai jembatan pembelajaran. Dengan memahami pola-pola etnolinguistik Kudus, tutor dapat memberikan penjelasan yang lebih kontekstual tentang perbedaan dan persamaan dengan bahasa Indonesia baku. Pendekatan kontrastif ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep kalimat efektif karena dijelaskan dengan membandingkan struktur yang sudah mereka kuasai dalam bahasa ibu dengan struktur bahasa Indonesia yang sedang dipelajari. Integrasi etnolinguistik dalam pembelajaran juga membuat siswa merasa pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan mereka (Ummah et al., 2025).

Implementasi media pembelajaran digital Quizizz di Maha Private dilakukan melalui tahapan sistematis dan terencana dengan memperhatikan prinsip pembelajaran personal. Tahap persiapan konten pembelajaran dimulai dengan tutor melakukan analisis mendalam tentang materi kalimat efektif yang akan diajarkan kepada siswa kelas 3 SD, dengan fokus pada kemampuan menyusun kata menjadi kalimat dengan struktur subjek-predikat-objek, membedakan kalimat efektif dan tidak efektif, serta menulis kalimat sederhana dengan kaidah yang tepat. Tutor kemudian mengidentifikasi pola kesalahan umum yang terkait dengan transfer etnolinguistik yang sering dialami siswa kelas 3 SD.

Setelah mengidentifikasi pola kesalahan, tutor menyusun bank soal yang tidak hanya memuat teori kalimat efektif secara umum, tetapi juga soal-soal kontekstual yang mengangkat kasus-kasus kesalahan spesifik terkait etnolinguistik Kudus. Konten pembelajaran dirancang dengan tingkat kesulitan berjenjang, mulai dari yang mudah hingga yang lebih kompleks, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan mereka (Aprilia, 2024). Bank soal mencakup berbagai jenis pertanyaan seperti pilihan ganda untuk mengidentifikasi kalimat efektif, menyusun kata acak menjadi kalimat yang tepat, benar-salah untuk menguji pemahaman tentang ciri-ciri kalimat efektif, serta pertanyaan terbuka untuk membuat kalimat sendiri dengan tema budaya Kudus.

Konten pembelajaran dalam platform Quizizz dirancang dengan mengintegrasikan unsur etnolinguistik Kudus secara sistematis. Setiap kuis dimulai dengan soal-soal pengenalan yang menggunakan konteks budaya Kudus yang familiar bagi siswa. Misalnya, soal pertama mungkin menampilkan kata-kata acak "Menara", "berdiri", "Kudus", "megah", "di" yang harus disusun siswa menjadi kalimat efektif "Menara Kudus berdiri dengan megah". Penggunaan konteks yang familiar ini membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan karena mereka dapat mengaitkannya dengan pengalaman pribadi mereka mengunjungi atau melihat Menara Kudus. Contoh soal lain yang mengintegrasikan etnolinguistik Kudus adalah soal tentang makanan khas. Siswa diberikan pilihan kalimat dan diminta memilih kalimat yang paling efektif. Melalui soal seperti ini, siswa belajar tentang urutan kata yang tepat dalam kalimat bahasa Indonesia sambil mengenal kearifan lokal mereka.

Strategi pembelajaran yang diterapkan dalam implementasi Quizizz mencakup beberapa pendekatan yang disesuaikan dengan pembelajaran personal (Secha et al., 2024). Pendekatan kontrastif digunakan dengan menampilkan contoh kalimat dalam bahasa Jawa atau kalimat bahasa Indonesia yang terpengaruh oleh pola bahasa Jawa, kemudian membandingkannya dengan kalimat efektif dalam bahasa Indonesia. Melalui perbandingan ini, siswa dapat melihat dengan jelas perbedaan struktur, pemilihan kata, dan pola kalimat antara kedua bahasa. Penjelasan diberikan dalam bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa kelas 3 SD. Pendekatan pembelajaran kontekstual digunakan dengan menggunakan situasi dan konteks budaya Kudus dalam setiap latihan. Setiap soal dirancang agar relevan dengan kehidupan siswa, menggunakan contoh-contoh yang mereka kenal seperti aktivitas di sekolah, bermain di sekitar Menara Kudus, membeli jenang di pasar, atau kegiatan keagamaan yang sering mereka saksikan.

Proses pembelajaran dengan Quizizz di Maha Private berlangsung dalam beberapa mode yang berbeda, disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran personal setiap siswa. Mode pembelajaran mandiri memungkinkan siswa mengakses kuis kapan saja di luar jam bimbingan belajar (Aditiyawarman et al., 2022). Tutor memberikan kode akses kuis kepada siswa dan orang tua, sehingga siswa dapat berlatih di rumah dengan ritme mereka sendiri. Siswa dapat mengulang kuis sebanyak yang mereka perlukan hingga mereka benar-benar memahami materi. Mode sesi langsung atau live session digunakan selama jam bimbingan belajar di Maha Private. Dalam mode ini, tutor dan siswa mengerjakan kuis secara bersamaan dalam pembelajaran *one-on-one*. Selama sesi langsung, tutor dapat langsung mengamati jawaban siswa dan memberikan penjelasan tambahan jika siswa mengalami kesulitan.

c. Pengalaman Siswa dalam Pembelajaran dengan Quizizz



Gambar 2. NM mengerjakan Quizizz

NM adalah siswa kelas 3 SD yang cenderung pemalu dan membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi dibandingkan teman-temannya. Malam itu, NM datang ke Maha Private untuk bimbingan belajar bahasa Indonesia. Setelah tutor menjelaskan materi tentang kalimat efektif menggunakan contoh-contoh tentang Menara Kudus dan jenang Kudus, tutor mengajak NM untuk mengerjakan kuis di Quizizz menggunakan laptop. Awalnya NM terlihat ragu-ragu, tetapi setelah melihat tampilan Quizizz yang penuh warna dengan avatar lucu, ia mulai tertarik dan memilih avatar berbentuk kucing lucu berwarna kuning. Hal sederhana ini sudah membuat NM merasa senang dan lebih rileks untuk memulai kuis.

Soal pertama muncul di layar tentang menyusun kata-kata menjadi kalimat yang benar. NM membaca soal dengan pelan-pelan dan mengingat penjelasan tutor bahwa kalimat yang baik harus dimulai dengan subjek lalu predikat. Begitu ia menekan tombol jawaban yang benar, layar langsung menampilkan "Benar! Kamu hebat!" dengan animasi bintang-bintang berkilauan dan meme lucu yang membuat NM tertawa kecil. Poinnya bertambah seratus dan ia tersenyum lebar. Ini pertama kalinya ia merasa sangat senang ketika menjawab pertanyaan dengan benar. Tidak ada teman yang akan menertawakannya jika ia salah, dan tidak ada tekanan untuk cepat-cepat menjawab. Ia bisa berpikir dengan tenang sesuai kecepatannya sendiri.

Memang ada beberapa soal yang dijawab NM dengan salah, tetapi yang membuatnya tidak merasa sedih adalah umpan balik yang diberikan Quizizz. Ketika ia salah memilih kalimat yang efektif, layar menampilkan penjelasan dengan bahasa yang mudah dipahami tentang mengapa jawabannya kurang tepat dan bagaimana seharusnya. NM mengangguk-angguk paham. Ia tidak merasa bodoh karena salah, tetapi justru merasa belajar sesuatu yang baru. Setelah menyelesaikan semua soal, NM melihat skor akhirnya dan tersenyum bangga. Tutor memberikan pujian bahwa nilainya meningkat dari kuis kemarin. NM merasa sangat senang dan termotivasi untuk terus belajar, bahkan meminta tutor untuk mengirimkan kode kuis lain agar bisa berlatih di rumah.



Gambar 3. MAM mengerjakan Quizizz

MAM adalah siswa kelas 3 SD yang sangat aktif, cerdas, dan cepat menangkap pelajaran. Sore itu, MAM datang ke sesi bimbingan belajar dengan semangat. Ia sudah tidak sabar ingin mengerjakan kuis Quizizz karena menurutnya seru seperti main game. Ketika tutor membuka laptop dan menampilkan kode untuk join kuis, MAM langsung antusias memilih avatar superhero favoritnya. Begitu kuis dimulai, MAM langsung membaca soal pertama dengan cepat dan tanpa berpikir lama langsung memilih jawaban. Benar dan poinnya langsung bertambah. MAM sangat suka dengan papan peringkat yang menunjukkan skornya meningkat.

Namun, karena terlalu percaya diri dan terburu-buru, MAM tidak membaca soal dengan teliti pada beberapa pertanyaan berikutnya. Karena terlalu cepat, MAM tidak memperhatikan kata kunci dalam pertanyaan dan malah memilih jawaban yang salah. Layar menampilkan pesan untuk membaca soalnya lagi dengan teliti. MAM agak kecewa melihat poinnya tidak bertambah, tetapi ia segera membaca penjelasan yang diberikan. Ia baru sadar bahwa ia harus lebih teliti membaca soal. Tutor yang duduk di sampingnya mengingatkan dengan lembut bahwa Quizizz bukan hanya tentang dapat poin banyak, tetapi tentang memahami materi dengan benar.

Setelah itu, MAM mulai lebih berhati-hati. Ia membaca setiap soal dengan lebih teliti dan berpikir sebentar sebelum memilih jawaban. Ketika menemui soal yang menanyakan perbaikan kalimat, MAM berpikir sejenak dan memilih jawaban yang menurutnya paling tepat. Benar dan MAM tersenyum puas. Kali ini ia tidak hanya benar, tetapi juga benar-benar memahami mengapa jawabannya benar. Soal-soal berikutnya semakin menantang tentang budaya Kudus. MAM sangat menikmati kuis ini karena soal-soalnya tidak hanya menguji pengetahuannya tentang bahasa Indonesia, tetapi juga membuatnya lebih mengenal budaya Kudus. Setelah menyelesaikan semua soal, MAM melihat skor akhirnya. Skornya memang tinggi, tetapi bukan yang sempurna seperti yang biasa ia dapatkan di kuis-kuis sebelumnya. MAM awalnya agak kecewa, tetapi tutor menjelaskan bahwa yang penting bukan skor sempurna, tapi ia sudah belajar untuk lebih teliti dan benar-benar memahami materi.

d. Peran Tutor dan Dampak Positif Implementasi

Peran tutor dalam implementasi media pembelajaran digital Quizizz sangat krusial untuk keberhasilan pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran personal di Maha Private Tutor tidak hanya berperan sebagai pembuat konten, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator yang memastikan setiap siswa mendapatkan bimbingan yang mereka perlukan sesuai dengan kebutuhan individual mereka. Sebagai pembuat konten, tutor memiliki tanggung jawab besar dalam merancang kuis yang tidak hanya berkualitas secara pedagogis tetapi juga sesuai dengan konteks etnolinguistik Kudus dan relevan dengan kehidupan siswa kelas 3 SD. Tutor harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang karakteristik etnolinguistik Kudus dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi pembelajaran bahasa Indonesia.

Dalam merancang konten, tutor mempertimbangkan beberapa aspek penting. Tingkat kesulitan soal harus sesuai dengan kemampuan siswa kelas 3 SD. Soal tidak boleh terlalu mudah sehingga tidak memberikan tantangan, tetapi juga tidak boleh terlalu sulit sehingga membuat siswa frustasi (Fatimah & Alfath, 2019). Dalam pembelajaran personal, tutor dapat membuat beberapa versi kuis dengan tingkat kesulitan yang berbeda untuk siswa dengan kemampuan yang berbeda. Siswa yang lebih cepat belajar seperti MAM dapat diberikan kuis dengan soal-soal yang lebih menantang, sementara siswa yang membutuhkan waktu lebih lama seperti NM dapat diberikan kuis dengan soal-soal yang lebih sederhana dan bertahap.

Sebagai fasilitator, tutor memberikan bimbingan kepada siswa dalam menggunakan platform Quizizz. Tutor memberikan penjelasan awal tentang cara mengakses kuis menggunakan kode yang diberikan, cara memilih avatar, cara membaca dan menjawab pertanyaan, cara melihat skor dan umpan balik, serta cara mengulang kuis jika mereka ingin berlatih lebih banyak. Dalam pembelajaran personal, tutor duduk di samping siswa selama mereka mengerjakan kuis di sesi live. Ini memungkinkan tutor untuk mengamati secara langsung bagaimana siswa membaca soal, berpikir, dan memilih jawaban. Ketika tutor melihat siswa kesulitan atau ragu-ragu, tutor dapat memberikan petunjuk tanpa langsung memberitahu jawaban.

Tutor juga memantau perkembangan siswa melalui laporan terperinci yang disediakan oleh sistem Quizizz. Laporan ini menampilkan berbagai informasi penting seperti skor yang diraih siswa,

berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kuis, jawaban mana yang benar dan mana yang salah, serta konsep apa yang masih belum dikuasai (Pusparani, 2020). Dalam pembelajaran personal, data ini sangat berharga karena membantu tutor untuk menyesuaikan strategi pembelajaran berikutnya sesuai dengan kebutuhan spesifik setiap siswa. Sebagai motivator, tutor memanfaatkan elemen gamifikasi dalam Quizizz untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Tutor memberikan apresiasi verbal yang tulus ketika siswa berhasil menjawab dengan benar atau menunjukkan peningkatan.

Implementasi media pembelajaran digital Quizizz dengan muatan etnolinguistik Kudus dalam pembelajaran personal di Maha Private memberikan dampak positif yang signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran. Dari segi pemahaman konsep kalimat efektif, siswa menunjukkan peningkatan yang jelas dalam memahami prinsip-prinsip kalimat efektif. Siswa menjadi lebih peka terhadap kesalahan struktur kalimat, baik dalam kalimat yang mereka baca maupun yang mereka tulis sendiri. Mereka mulai memperhatikan urutan kata dalam kalimat, kelengkapan unsur kalimat, dan kejelasan makna kalimat. Pemahaman ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis karena siswa dapat mengaplikasikannya dalam menyusun kalimat mereka sendiri.

Kemampuan mengidentifikasi kalimat efektif dan tidak efektif menunjukkan perkembangan yang positif. Siswa yang sebelumnya kesulitan membedakan antara kalimat efektif dan tidak efektif, kini mampu melakukannya dengan lebih baik (Lutunanu, 2021). Mereka dapat menjelaskan mengapa suatu kalimat tidak efektif dan bagaimana cara memperbaikinya. Kesadaran metalinguistik siswa meningkat, di mana mereka mulai memperhatikan dan merefleksikan struktur bahasa yang mereka gunakan dalam komunikasi. Siswa mulai menyadari perbedaan antara pola bahasa Jawa yang mereka gunakan sehari-hari dengan pola bahasa Indonesia yang dipelajari di sekolah.

Dari segi motivasi dan keterlibatan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz (Rahmania et al., 2023). Elemen gamifikasi membuat pembelajaran terasa seperti bermain game sehingga mengurangi kebosanan dan tekanan. Siswa lebih aktif berpartisipasi dalam sesi pembelajaran dan menunjukkan kemauan yang kuat untuk terus berlatih, bahkan di luar jam bimbingan belajar. Banyak siswa yang meminta kode kuis agar mereka dapat berlatih di rumah, menunjukkan bahwa mereka benar-benar menikmati proses belajar dengan media ini. Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Integrasi etnolinguistik Kudus memberikan nilai tambah yang sangat berarti. Siswa merasa pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan mereka karena menggunakan konteks budaya yang familiar. Ketika mereka belajar menyusun kalimat tentang Menara Kudus, jenang Kudus, tari kretek, atau kegiatan santri di pondok pesantren, mereka tidak hanya belajar bahasa Indonesia, tetapi juga belajar lebih banyak tentang budaya dan sejarah daerah mereka sendiri. Pendekatan ini menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas lokal mereka dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya melestarikan kearifan lokal di era globalisasi (Anggreni & Fachrurrazi, 2025).

Siswa juga mengembangkan literasi digital melalui penggunaan Quizizz (Warastuti et al., 2025). Mereka belajar bagaimana menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran mereka, mengakses materi digital, dan berinteraksi dengan platform pembelajaran online. Kemampuan literasi digital ini sangat penting di era digital saat ini dan akan berguna bagi mereka dalam pembelajaran di masa depan. Dampak positif juga terlihat pada sikap siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa yang sebelumnya menganggap pembelajaran kalimat efektif sebagai sesuatu yang membosankan dan sulit, mulai menikmati proses pembelajaran. Perubahan sikap ini penting karena sikap positif terhadap mata pelajaran berkorelasi dengan prestasi belajar yang lebih baik dan kemauan untuk terus belajar sepanjang hayat.

KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran digital Quizizz dengan muatan etnolinguistik Kudus dalam pembelajaran menyusun kalimat efektif pada siswa kelas 3 SD di Maha Private menunjukkan hasil yang sangat positif. Integrasi teknologi pembelajaran digital dengan pendekatan etnolinguistik lokal dalam konteks pembelajaran personal terbukti efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat efektif. Siswa menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek kemampuan berbahasa,

termasuk mengidentifikasi kalimat efektif dan tidak efektif, menyusun kata-kata acak menjadi kalimat dengan struktur yang tepat, memilih diksi yang sesuai konteks, serta menyusun kalimat dengan pola subjek-predikat-objek yang benar. Dari segi motivasi dan keterlibatan, implementasi Quizizz menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menegangkan, di mana siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran personal yang diterapkan di Maha Private memberikan keunggulan tersendiri dalam implementasi Quizizz, di mana setiap siswa mendapatkan perhatian individual sesuai kebutuhan, kecepatan, dan gaya belajar mereka. Integrasi etnolinguistik Kudus membuat pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan siswa, menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas lokal, dan berdampak pada pemahaman anak terhadap kalimat efektif pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. Jurnal Penelitian, 7(1), 24–36.

Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Allifah, N., Fitri, A. N., Lestari, B. I., Oktaviana, N. S., DM, R. A. H., KK, M. A., & Erwanto, A. (2024). Kalimat Efektif. Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara, 1(6), 9703–9708.

Anatasia, A. (2023). Penerapan model pembelajaran personal dalam mendukung diferensiasi pengajaran untuk siswa berkebutuhan khusus. Chatra: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 1(2), 69–77.

Anggreni, M. A., & Fachrurrazi, A. (2025). Revitalisasi Kearifan Lokal Untuk Membangun Identitas Budaya Pada Anak Usia Dini. Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya, 1(1), 172–187.

Annisa, I. S., & Mailani, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IV Sd Negeri 060800 Medan Area. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 3, 6469–6477. https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1130

Aprilia, P. (2024). Cara Penanganan Siswa Berkemampuan di Atas Rata-Rata Sedang dan Rendah. Journal of Knowledge and Collaboration, 1(7), 311–323.

Darwin, D. (2025). Efektivitas Micro Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Era Digital. PT. Nawala Gama Education.

Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai media penilaian peserta didik. Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran, 8(2), 339–346.

Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis kesukaran soal, daya pembeda dan fungsi distraktor. AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam, 8(2), 37–64.

Fiqrilah, S. K., Ridha, M. R., Sari, D. K., & others. (2025). Pembelajaran Digital Era Society 5.0: Pemanfaatan Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Advances In Education Journal, 2(1), 490–501.

Haryati, T., Widodo, S., & Suciptaningsih, O. A. (2018). IbM ETNOLINGUISTIK JAWA BAGI GURU SD N 2 SEKARAN, SD N 2 NGIJO, SD N 2 SUKOREJO, DAN SD N 1 TAMBAHREJO.

Lutunanu, A. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Mengubah Kalimat Tidak Efektif Menjadi Kalimat Efektif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri 046421 Kubu Simbelang Tahun Ajaran 2020/2021. UNIVERSITAS QUALITY.

Oktavia, E. (2025). Pembelajaran Kolaboratif Sebagai Strategi Inovatif Dalam Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik Di Era Digital. Jurnal Pendidikan Dan Keguruan, 3(10), 1517–1531.

Pakudu, R., Safaat, M., & others. (2024). Development of interactive learning media based on quizizz games. Journal of Education and Culture (JEaC), 4(1), 56–83.

Pusparani, H. (2020). Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon. Tunas Nusantara, 2(2), 269–279.

Putri, A. A. (2022). Interferensi Bahasa Jawa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 13 Tegal Tahun Ajaran 2021/2022. Universitas PGRI Semarang.

Rahayu, R., Tiyas, R. A., & Wijayanto, W. (2025). Perencanaan Dan Pelaksanaan Lembaga Pendidikan Di Yayasan LKP Nida Course Kudus. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 4(2), 2625–2643.

Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 11(2), 114–133.

Salsabila, G. (2024). Kearifan Lokal Pada Batik Tradisional Kudus. Universitas Komputer Indonesia.

Secha, M. N., Setyowati, S., & Darmanto, E. (2024). Implementasi Quizizz Dalam Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(18), 637–643.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sulistiyarini, S., & Handayani, W. R. (2023). Tradisi Lisan Kesenian Topeng Ireng Di Kabupaten Magelang: Kajian Etnolinguistik. Metahumaniora, 13(2), 114–122.

Suwarto. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan, 30(3), 499–514.

Ummah, I., Saputra, E. E., & Ahmad, A. (2025). Integrasi linguistik dalam pendidikan multikultural di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Multidisiplin, 1(1), 20–33.

Warastuti, W., Prayitno, H. J., & Rahmawati, L. E. (2025). Penerapan Literasi Digital dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(2), 350–365.

Wulandari, G. A. P. T. W., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Efektivitas Asesmen Diagnostik dalam Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(3), 433–448.

Zahro, I. P., A'yun, Q., & Wijayanto, W. (2024). Peran Lembaga Bimbingan Belajar Dalam Menjebatani Kesenjangan Pendidikan (Studi Kasus Di Bezzie Bimbel). Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1493