

PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PENGAJARAN: SEBUAH PENELITIAN NARATIF DARI CALON GURU BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH

Istiqamah Ardila^{1*}, Khairul Washfiah², Nuriyah Welia Purnama Sari³

^{1,2,3} STAI Rasyidiyah Khalidiyah (Rakha) Amuntai, Amuntai, Kalimantan Selatan

*e-mail: ardilaistiqamah@gmail.com

Abstract: This study explores the experiences of pre-service English teacher during their teaching practicum (PPL B) in utilizing technology to enhance the learning process, focusing on its role in achieving Sustainable Development Goals (SDGs), particularly in Quality Education. Using narrative inquiry method, this study delves into stories of the student who have integrated technology in their classroom. The stories are taken from in-depth interview and narrative frame to a pre-service student who is teaching English in Senior High School level. The findings reveal Quizizz is the kind of technology used by the pre-service English teacher in teaching English. The technology can foster more interactive and inclusive learning environment to the students in the English class so that the goal of the teaching can be achieved successfully. Since the students are very close with the use of technology, smartphone, there are no many obstacles in implementing the technology and the students are welcome to use their mobile data to access Quizizz in the class without using school's wifi. Moreover, the students are very curious and active in using Quizizz during the lesson. Therefore, this study provides recommendations for improving the integration of technology in education and contributes to the discourse on how digital innovation can support educational goals for Z generation.

Keywords: narrative inquiry; best practices; technology; Quizizz; pre-service English teacher.

Abstrak: Studi ini mengeksplorasi pengalaman calon guru bahasa Inggris selama praktik mengajar (PPL B) dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran, dengan fokus pada perannya dalam mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya dalam Pendidikan Berkualitas. Dengan menggunakan metode naratif, studi ini menggali cerita-cerita dari mahasiswa yang telah mengintegrasikan teknologi dalam kelas mereka. Cerita-cerita ini diperoleh dari wawancara mendalam dan kerangka naratif terhadap seorang mahasiswa calon guru yang mengajar bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Atas. Hasil temuan menunjukkan bahwa Quizizz adalah jenis teknologi yang digunakan oleh mahasiswa tersebut dalam mengajar bahasa Inggris. Teknologi ini dapat mendorong lingkungan belajar yang lebih interaktif dan inklusif bagi siswa di kelas bahasa Inggris sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sukses. Karena siswa sudah terbiasa menggunakan teknologi, terutama smartphone, maka tidak banyak hambatan dalam penerapan teknologi ini, dan siswa pun bersedia menggunakan data seluler mereka untuk mengakses Quizizz di kelas tanpa perlu menggunakan wifi sekolah. Selain itu, siswa sangat antusias dan aktif dalam menggunakan Quizizz selama pelajaran. Oleh karena itu, studi ini memberikan rekomendasi untuk meningkatkan integrasi teknologi dalam pendidikan dan berkontribusi pada wacana tentang bagaimana inovasi digital dapat mendukung tujuan pendidikan untuk generasi Z

Kata kunci: metode naratif; praktik baik; teknologi; Quizizz; mahasiswa

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka

This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Integrasi teknologi dalam pendidikan sangat penting dalam upaya mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), terutama dalam SDGs 4 tentang Pendidikan Berkualitas. Teknologi membantu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana siswa dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Teknologi zaman baru seperti kecerdasan buatan, pembelajaran seluler, dan *platform online* meningkatkan aksesibilitas dan inklusivitas, sehingga mengatasi kesenjangan pendidikan dalam ekonomi yang sedang berkembang (Gupta, 2023). Teknologi digital menumbuhkan kesadaran dan keterampilan yang diperlukan untuk pembangunan berkelanjutan, menjembatani kesenjangan antara kemahiran teknologi dan pengetahuan tentang SDG (Amballoor & Naik, 2023). Penggunaan teknologi tidak hanya memfasilitasi pengalaman belajar yang dipersonalisasi tetapi juga memberdayakan individu untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat, sehingga meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan (Fuentes-Penna & Ibarra, 2024)

Kemudian, teknologi juga memfasilitasi pengalaman belajar yang dipersonalisasi, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang penting untuk pemecahan masalah dan inovasi, yang sangat penting dalam ekonomi digital saat ini. Selain itu, memanfaatkan alat digital dan kecerdasan buatan dapat membantu organisasi memantau strategi bakat dan mengatasi kekurangan keterampilan secara efektif, menumbuhkan tenaga kerja yang lebih kompeten (Baral dkk., 2022) Secara keseluruhan, teknologi tidak hanya meningkatkan akses pendidikan dan kesetaraan tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk berkembang di pasar kerja yang kompetitif (Ali, 2023). Dalam konteks Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bagi mahasiswa keguruan di jurusan Pendidikan, teknologi merupakan media pembelajaran yang seyogyanya dikuasai oleh mereka. Seorang calon guru diharapkan terampil dalam penggunaan teknologi untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global di masa depan. termasuk kemampuan berbahasa Inggris yang lebih baik. Praktik keterampilan dalam menggunakan teknologi itu dapat dilatih saat mereka melaksanakan praktik mengajar secara nyata di sekolah-sekolah yang tidak hanya menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih menarik tetapi juga melengkapi pendidikan dengan alat yang diperlukan untuk beradaptasi pendidikan yang berkembang (<https://pemerintahan.uma.ac.id/2024/02/peran-teknologi-dalam-pendidikan-di-indonesia>).

Pergeseran menuju pendidikan berbasis teknologi ini mendorong kolaborasi di antara siswa, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan mempersiapkan mereka untuk masa depan di mana literasi digital sangat penting. Transformasi dalam praktik pendidikan ini menumbuhkan budaya pembelajaran berkelanjutan, di mana siswa didorong untuk mengeksplorasi, berinovasi, dan menerapkan pengetahuan mereka. Dalam konteks ini, teknologi tidak hanya memfasilitasi akses informasi yang lebih luas, tetapi juga mendukung metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Misalnya, penggunaan platform digital seperti Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam hal ini untuk pembelajaran bahasa Inggris yang menjadikan pembelajaran tersebut lebih menyenangkan dan efektif (<https://diskominfo.kedirikab.go.id/baca/peranan-teknologi-informasi-dalam-dunia-pendidikan>).

Penggunaan Quizizz sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa Inggris

meningkatkan motivasi belajar, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi tata bahasa dengan cara yang menyenangkan karena dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara interaktif. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil akademis mereka. Siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran cenderung lebih mudah mengingat informasi dan menerapkannya dalam konteks nyata, sehingga menjadikan penggunaan aplikasi seperti Quizizz sangat relevan di era digital saat ini (Nogaibayeva, dkk. 2024). Quizizz merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan media interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis, latihan soal, atau evaluasi dalam bentuk permainan yang menarik dan mudah diakses secara daring. Siswa dapat berpartisipasi melalui perangkat mereka sendiri, seperti ponsel atau komputer, sehingga mendukung pembelajaran yang fleksibel dan inklusif.

Quizizz juga dirancang untuk memotivasi siswa dengan fitur seperti skor real-time, leaderboard, dan efek visual yang menarik, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan kompetitif. Selain itu, platform ini memungkinkan guru untuk memantau hasil dan kemajuan siswa secara langsung, yang dapat digunakan untuk evaluasi belajar secara efektif. Penggunaan Quizizz terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang positif di berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Inggris. Penelitian ini berfokus pada peran penting teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pengajaran bahasa Inggris. Di tengah perkembangan teknologi yang pesat, kebutuhan akan praktik pengajaran yang efektif dan inovatif menjadi semakin mendesak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi praktik terbaik dalam penggunaan teknologi oleh mahasiswa dalam praktik mengajar bahasa Inggris melalui pendekatan *narrative inquiry*. Melalui analisis pengalaman langsung mahasiswa selama praktik mengajar, studi ini berusaha untuk mengidentifikasi bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan modern, teknologi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan teknologi yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar dan membantu siswa mengembangkan keterampilan bahasa secara lebih efektif. Dengan menganalisis pengalaman mahasiswa dalam praktik mengajar di lapangan sebagai calon guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan lembaga pendidikan dalam merancang dan menerapkan metode pengajaran yang lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode naratif. Penelitian naratif ini bertujuan untuk menginvestigasi penggunaan teknologi oleh seorang mahasiswa Tadris Bahasa Inggris (Miss. N) yang sedang melakukan PPL B di salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten HSU, Kalimantan Selatan berdasarkan pengalaman dan cerita langsung dari yang bersangkutan. Menurut Creswell (2012), penelitian *narrative* mengeksplorasi pengalaman hidup orang dari waktu ke waktu, sehingga penelitian ini mengkaji bagaimana mahasiswa tersebut mengimpelementasikan teknologi dalam pengajarannya kepada siswa-siswi zaman sekarang melalui cerita dan

pengalamannya. Data penelitian meliputi wawancara mendalam dan pengisian kerangka naratif yang terbagi dalam tiga aspek utama yaitu penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dampak penggunaan teknologi bagi siswa, dan tantangan dan solusi dalam penggunaan teknologi. Wawancara mendalam dan pengisian kerangka naratif dilaksanakan pada bulan Oktober 2024. Saat melakukan wawancara, alat perekam digunakan untuk merekam jawaban dari mahasiswa dan kerangka naratif dalam bentuk tertulis diberikan kepada mahasiswa untuk dapat diisi sesuai dengan pengalaman nyata yang dialaminya di sekolah tersebut. Data hasil wawancara dan kerangka naratif kemudian dianalisis menggunakan kerangka penelitian naratif dari Cresswell (2012) antara lain menyusun data wawancara, menyalin rekaman audio, dan melakukan analisis tematik untuk mengungkap pola dan tema yang terkait dengan penggunaan teknologi dalam pengajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, Miss. N menyebutkan bahwa dia menggunakan Quizziz dalam pembelajaran selama praktik mengajar di salah satu Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan. Ada beberapa pertimbangan yang menjadi dasar Miss N dalam memilih teknologi ini. Pertama, Quizziz dapat melibatkan banyak pemain sedangkan teknologi lain seperti Kahoot tidak. Kedua, fitur yang disediakan Quizziz juga lebih menarik dan mudah diakses bagi dirinya maupun siswa. Hal tersebut berdasarkan pernyataan Miss N berikut: *“Kalau untuk teknologi, Quizziz aja bu. Sebenarnya mau pakai Kahoot cuma di Kahoot terbatas masih jumlah orangnya sedangkan di SMA tuh orangnya rata-rata 30 – 35 setiap kelas. Jadi harus Quizziz itu”*.

Kemudian, saat penggunaan Quizziz di kelas, antusias, keaktifan, dan interaksi siswa meningkat. Seperti yang dituliskan oleh Miss. N dalam kerangka naratifnya: *“Selama proses pengajaran, teknologi ini membantu saya membuat siswa lebih senang dan bersemangat saat menjawab pertanyaan. Saat ini, ponsel adalah teman terdekat siswa, sehingga ketika mereka menjawab pertanyaan menggunakan Quizziz, mereka merasa seperti sedang bermain bersama teman-teman mereka.”* Lalu dalam kerangka naratif dilanjutkan: *“Para siswa terlihat lebih bahagia dan bersemangat karena jarang ada guru yang menggunakan teknologi seperti ini untuk menjawab soal. Siswa juga merasa lebih santai dan tidak terbebani oleh tugas atau latihan.”*

Lebih jauh, penggunaan Quizziz membantu Miss. N dalam mencapai tujuan pembelajaran pada saat mengajar. Saat Miss. N menerangkan materi pembelajaran, siswa ada yang mengerti dan ada yang tidak. Lalu, berkat adanya Quizziz, akhirnya semua siswa menjadi paham dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Seperti yang disampaikan Miss N dalam wawancara: *“Cuma murid nya ini kadang paham kadang tidak paham. Jadi dengan adanya Quizziz itu, terkadang ada masuk pemahaman yang semula tidak paham. Bisa juga karena waktunya sudah habis dengan penjelasan dari ceramah sambil diskusi tadi dibantu sama Quizziz seperti itu. Oh, akhirnya Quizziz tadi membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran.”*

Akan tetapi, dalam hal persiapan penggunaan teknologi ini dalam kelas, mahasiswa praktik ini mengakui bahwa dia memerlukan persiapan yang lebih lama dan repot dibanding ketika mengajar dikelas yang tidak menggunakan teknologi. Saat dikelas pun, mereka harus menyiapkan proyektor dan alat-alat kelistrikan lainnya sebelum mengajar. Berikut pernyataan yang diberikan oleh Miss N: *“Persiapannya justru, pastilah repot yang pakai teknologi kayak apa. Soalnya harus menyiapkan proyektor, harus menyiapkan tali -tali listrik dan ini dan sebagainya. Pasti dah repot utama.”*

Dampak penggunaan teknologi terhadap siswa

Pengalaman Miss. N di sekolah menunjukkan bahwa teknologi mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan Miss N: *“... mereka jadi lebih aktif. Kalau kelas yang tidak pakai Quizziz tadi dan tidak pakai apa -apa, tidak pakai PPT, tidak pakai Quizziz itu biasanya pastilah malas. Apalagi jaman sekarang anak -anaknya kan nulis aja malas. Nulis aja malas, satu kali masih aja malas, jadi kalau mereka lebih suka mengetik gitu dengan hp, jadi otomatis jauh bedanya antara yang pakai teknologi dan tidak dikelas”*. Siswa juga menjadi lebih paham dengan pembelajaran bahasa Inggris dikelas karena ketika mereka menjawab pertanyaan dalam kelompok, mereka secara otomatis berdiskusi/belajar bersama tanpa menyadarinya. Lalu, ada juga ditemukan siswa yang kesulitan dalam menggunakan Quizziz secara berkelompok, sehingga Miss. N mengarahkan dia untuk mengerjakan sendiri agar diperoleh kenyamanan bagi siswa tersebut. Adapun siswa yang *smartphonenya* tidak memadai untuk mengakses Quizziz, miss N mengarahkan untuk menggunakan *smartphone* temannya secara bersama-sama. *“...kalau freeze tuh hp nya karena tidak memadai, karena berkelompok, biasanya menggunakan hp kawan...”*

Tantangan dan solusi dalam penggunaan teknologi

Dukungan dari pihak sekolah menjadi aspek penting dalam kelancaran penggunaan teknologi. Menurut Miss N, fasilitas yang disediakan sekolah, seperti akses wifi dan proyektor, sangat membantu dalam proses pembelajaran. Namun, ia merasa tidak patut untuk menggunakan wifi sekolah ketika menggunakan Quizziz sehingga ia harus menggunakan data selular sendiri yang dinilai cukup berat. Seperti yang dituliskan Miss. N: *“Tantangan terbesar adalah biaya tinggi yang harus dikeluarkan untuk mengakses dan menggunakan teknologi ini dalam pembelajaran... ketika saya mencoba membuat soal di Quizziz. Tiba-tiba kuota habis. Sementara itu, soal-soal ini akan diujikan dalam beberapa jam lagi”*

Wifi yang digunakan untuk siswa juga lambat sehingga mereka harus menggunakan data selular pribadi untuk mengakses Quizziz. Untungnya, mereka merasa senang dan tidak keberatan menggunakan data selular pribadi karena penggunaan Quizziz bagi siswa begitu menarik dan membuat ketagihan. Selain menyenangkan, mereka juga bisa memahami materi pelajaran.

Dalam hal penggunaan Quizziz itu sendiri, tidak ditemukan kendala baik dari mahasiswa atau siswa karena mereka lebih lihai dalam urusan tersebut. Seperti jawaban Miss N ketika ditanyakan kendala dalam menggunakan Quizziz, dia menjawab *“...Tidak ada bu soalnya mereka sudah paham sudah masuk link ini dan sebagainya. Untuk saya sendiri juga tidak ada kendala dalam menggunakan Quizziz tersebut..”*

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, mahasiswa praktik seperti Miss. N mampu mengintegrasikan teknologi khususnya Quizziz dengan baik dalam pengajaran, meskipun terdapat tantangan dalam mempersiapkannya. Secara keseluruhan, pengalaman menggunakan teknologi di Sekolah Menengah Atas memberikan wawasan berharga tentang pentingnya adaptasi, peran fasilitatif guru, serta dukungan fasilitas dalam implementasi teknologi di kelas terutama bagi siswa yang merupakan generasi Z, generasi yang sangat dekat dengan perkembangan *smartphone*.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mendalami pengalaman mahasiswa praktik mengajar, khususnya dalam integrasi teknologi, dengan contoh penggunaan aplikasi Quizizz oleh Miss N di salah satu Sekolah Menengah Atas di Amuntai, Kalimantan Selatan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan teknologi seperti Quizizz menghadirkan banyak manfaat, mulai dari meningkatkan partisipasi siswa hingga memudahkan pemahaman materi. Pembahasan ini menghubungkan temuan penelitian dengan literatur terkait serta tujuan Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDG 4: Kualitas Pendidikan, yang mendorong akses pendidikan inklusif dan berkualitas serta mempromosikan peluang belajar seumur hidup bagi semua.

Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Integrasi teknologi dalam pendidikan di era digital telah menunjukkan dampak yang signifikan terhadap keterlibatan dan minat siswa dalam proses belajar-mengajar. Berdasarkan penelitian sebelumnya, teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan menyenangkan bagi siswa (Johnson dkk, 2022). Dalam temuan ini, Miss N memilih Quizizz sebagai media pembelajaran karena fleksibilitasnya dalam melibatkan siswa secara berkelompok dan memberikan akses mudah. Hal ini sejalan dengan hasil riset oleh Wang dan Tahir (2020), yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz memiliki antarmuka yang *user-friendly* dan memberikan fitur interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Siswa merasa lebih tertarik karena proses pembelajaran menyerupai permainan, bukan kegiatan yang membosankan. Dampak positif ini menunjukkan bahwa teknologi dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Salah satu faktor utama yang diidentifikasi dalam studi ini adalah *engagement* siswa yang meningkat melalui penggunaan Quizizz, yang juga didukung oleh literatur terkait. Menurut Cahill dkk. (2021), siswa yang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk memahami dan mempertahankan materi. Dengan demikian, implementasi teknologi dapat mendukung pencapaian SDG 4 dengan memastikan siswa mendapatkan akses pendidikan yang lebih inklusif, menarik, dan relevan.

Dampak Penggunaan Teknologi terhadap Pemahaman Siswa

Siswa yang menggunakan Quizizz dalam kegiatan belajar bahasa Inggris menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Diskusi kelompok yang terjadi secara spontan saat menggunakan teknologi ini memperkuat proses pembelajaran kolaboratif. Menurut teori Vygotsky (1978), interaksi sosial adalah kunci dalam perkembangan kognitif, di mana siswa belajar lebih baik melalui interaksi dengan teman

sebaya. Dalam konteks ini, Quizizz memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dengan mendorong siswa untuk berdiskusi dan berinteraksi saat menjawab soal. Hal ini mendukung tujuan SDG 4, khususnya dalam hal inklusivitas, karena teknologi membantu siswa dengan berbagai tingkat pemahaman untuk mengakses materi sesuai kebutuhan mereka.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat membantu memfasilitasi pendekatan belajar yang sesuai dengan gaya belajar generasi Z yang cenderung lebih visual dan digital. Sebagaimana dinyatakan oleh Miss N, siswa merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam kelas yang menggunakan Quizizz dibandingkan kelas yang tanpa teknologi. Hal ini sejalan dengan studi oleh Prensky (2001), yang menyebutkan bahwa generasi digital memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan preferensi mereka. Dengan demikian, integrasi teknologi seperti Quizizz dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendekatan yang relevan dan responsif terhadap kebutuhan generasi muda.

Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Teknologi

Meskipun penggunaan teknologi memiliki dampak positif, ada juga tantangan yang perlu diperhatikan. Miss N menyebutkan kendala dalam hal persiapan, termasuk keharusan menyiapkan proyektor dan perangkat lainnya serta keterbatasan akses wifi yang lambat bagi siswa. Tantangan ini seringkali menjadi kendala di sekolah dengan keterbatasan fasilitas (García & Weiss, 2019). Untuk mengatasi hal ini, diperlukan dukungan yang lebih baik dari pihak sekolah dan kebijakan pemerintah yang memfasilitasi akses teknologi dalam pendidikan.

Sebagai contoh, dukungan terhadap SDG 4 bisa diwujudkan melalui investasi dalam infrastruktur digital yang memungkinkan sekolah di berbagai daerah, termasuk pedesaan, untuk memiliki akses internet yang memadai. Menurut World Bank (2020), akses terhadap teknologi pendidikan masih menjadi tantangan di banyak negara berkembang, sehingga investasi dalam infrastruktur digital adalah langkah penting untuk memastikan kualitas pendidikan yang setara.

Lebih jauh, penggunaan teknologi juga membutuhkan persiapan yang lebih rumit bagi guru dan siswa, khususnya dalam hal penggunaan data internet. Hal ini disoroti oleh Miss N yang harus menggunakan kuota pribadi, dan juga dialami siswa ketika wifi sekolah tidak cukup mendukung akses aplikasi Quizizz. Persiapan tambahan ini bisa memberatkan guru, terutama yang belum terbiasa menggunakan teknologi secara intensif (Livingstone, 2021). Meskipun demikian, tantangan ini dapat diatasi melalui pelatihan dan dukungan teknis bagi guru untuk memaksimalkan potensi teknologi dalam proses pembelajaran.

Teknologi sebagai Alat untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan

Dalam konteks yang lebih luas, penggunaan teknologi oleh Miss. N menunjukkan upaya pencapaian SDG 4, khususnya pada target 4.4, yaitu meningkatkan keterampilan yang relevan, termasuk keterampilan teknis. Dengan mendorong siswa untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, mereka tidak hanya belajar konten akademis tetapi juga mengembangkan keterampilan digital yang relevan untuk masa depan. Pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk lebih familiar dengan perangkat digital, yang akan bermanfaat dalam dunia kerja yang semakin digital.

Lebih lanjut, pengalaman Miss N menunjukkan pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang adaptif terhadap perubahan zaman. Guru yang terbuka terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah guru yang mendukung perkembangan siswa sesuai dengan kebutuhan zaman, sekaligus berperan dalam mewujudkan tujuan SDG 4 dalam menciptakan pendidikan yang inklusif, berkualitas, dan relevan bagi generasi muda.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, khususnya aplikasi Quizizz, secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Pengalaman Miss N mengindikasikan bahwa teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan relevan bagi generasi digital saat ini, mendukung tujuan SDG 4 tentang pendidikan berkualitas. Namun, terdapat tantangan seperti keterbatasan akses dan fasilitas yang membutuhkan perhatian lebih, terutama di daerah dengan infrastruktur terbatas. Oleh karena itu, rekomendasi bagi penelitian selanjutnya adalah mengeksplorasi penggunaan teknologi pembelajaran di lingkungan yang beragam dan mengukur dampaknya pada peningkatan kualitas pendidikan, serta mengevaluasi dukungan institusi pendidikan dalam mengatasi kendala teknis yang dihadapi oleh guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Ali. (2023). 3. Exploring the Transformative Potential of Technology in Overcoming Educational Disparities. doi: 10.47709/ijmdsa.v2i1.2559
- Alejandro, Fuentes-Penna., Juan, de, Dios, González, Ibarra. (2024). 4. Personalized Education and Artificial Intelligence. *International Journal of Combinatorial Optimization Problems and Informatics*, doi: 10.61467/2007.1558.2024.v15i2.431
- Cahill, C., Pauls, M., & Webb, D. (2021). Engagement in Digital Learning Environments: Impact on Student Motivation. *Journal of Educational Technology*, 17(2), 47-58.
- Creswell, John W. (2014). *Research Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (Fourth Edition)*. Sage Publications
- García, E., & Weiss, E. (2019). Challenges in Providing Access to Digital Tools in Schools: Educational Inequality and Resource Gaps. *Economic Policy Institute*.
- Johnson, D., Ching, Y. H., & Church, W. (2022). Digital Tools for Inclusive Learning: Assessing the Impact on Student Engagement. *Educational Research Review*, 34, 100410.
- Livingstone, S. (2021). Technology in Schools: Preparing Teachers for a Digital Future. *Educational Technology Society*, 24(1), 59-75.
- Nogaibayeva, A. A., Özkan, A., Yildiztas, A., & Taş, M. (2024). Exploring Teachers' View on Technology and a Sustainable Adoption Framework in Language Teaching and Learning: A Systematic Review. *Journal of Curriculum and Teaching*. <https://doi.org/10.5430/jct.v13n4p93>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.

- Renji, George, Amballoor., Shankar, B., Naik. (2023). Digital Technologies and Education for Sustainable Development. doi: 10.1108/978-1-83753-060-120231016
- S., K., Baral., Ramesh, Chandra, Rath., Richa, Goel., Tilottama, Singh. (2022). Role of Digital Technology and Artificial Intelligence for Monitoring Talent Strategies to Bridge the Skill Gap. doi: 10.1109/MECON53876.2022.9751837
- Vijay, Gupta. (2023). 1. Integration of New-Age Technologies in Education System to Achieve Sustainable Development Goals (SDGs) in Emerging Economies. pages 259 – 280 doi: 10.1108/978-1-80455-640-520231016),
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect of Using Kahoot! for Learning: A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- World Bank. (2020). *World Development Report: The Role of Digital Infrastructure in Educational Equality*.
- <https://diskominfo.kedirikab.go.id/baca/peranan-teknologi-informasi-dalam-dunia-pendidikan>
- <https://pemerintahan.uma.ac.id/2024/02/peran-teknologi-dalam-pendidikan-di-indonesia>