

## PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA

Riza Bilharits<sup>1</sup>, Teti Sobari<sup>2</sup>, Aditya Permana<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> IKIP SILIWANGI

<sup>1</sup>rizazaharis11@gmail.com, <sup>2</sup>tetisobari@ikipsiliwangi.ac.id, <sup>3</sup>adit0905@ikipsiliwangi.ac.id

### **Abstract**

The background of this research is the low reading interest of students so this has become the focus of research to find alternatives to reading interest that you want to explore in depth and provide solutions to overcome students' low interest in reading. Students' ability in reading comprehension is relatively low, because students tend not to have a deep interest in reading and writing skills, with reading skills being one of the four language skills that are interrelated. This article analyzes media-assisted learning activities to provide information in reading activities so they don't seem monotonous. The purpose of this research is to ascertain whether the use of media-based programs can improve students' comprehension skills in junior high schools. The method used in this study uses descriptive quantitative, to collect data this research performs a proportion which will later be calculated in the results and discussion. Based on these results, it shows that the *quizizz* application can be used as a supporting media tool to facilitate classroom learning. The use of the *quizizz* application increases the willingness of students to learn, so that students can learn creatively and actively when learning takes place. Learning to use the *quizizz* application is proven to be able to improve students' understanding skills when reading so that students can be helped by this application.

**Keywords:** Reading, Learning Media, *Quizizz*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat baca peserta didik sehingga hal ini menjadi fokus terhadap penelitian untuk mencari alternatif minat baca yang ingin dikupas secara mendalam dan memberikan solusi dalam mengatasi rendahnya minat baca peserta didik. Kemampuan peserta didik dalam pemahaman membaca terbilang rendah, dikarenakan peserta didik cenderung tidak memiliki minat yang dalam untuk membaca dan keterampilan menulis, dengan keterampilan membaca termasuk salah satu keempat keterampilan berbahasa yang saling berkaitan. Artikel ini menganalisis kegiatan pembelajaran berbantuan media untuk memberikan informasi dalam kegiatan membaca sehingga tidak terkesan monoton. Tujuan dari penelitian ini untuk memastikan apakah penggunaan program berbasis media dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik disekolah menengah pertama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif, untuk mengumpulkan data penelitian ini melakukan persentase yang nantinya akan dihitung pada hasil dan pembahasan. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* dapat digunakan sebagai alat media pendukung untuk memfasilitasi pembelajaran dikelas. Penggunaan aplikasi *quizizz* ini meningkatkan kemauan peserta didik untuk belajar, sehingga peserta didik dapat belajar secara kreatif dan aktif saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik saat membaca sehingga Peserta didik dapat terbantu dengan adanya aplikasi tersebut.

**Kata Kunci:** Membaca, Media Pembelajaran, *Quizizz*

## **PENDAHULUAN**

Membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus diprioritaskan dalam pendidikan untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak dibidang akademiknya. (Ampuni, 2015). Teknik paling efektif untuk mempelajari informasi baru adalah melalui membaca. Membaca adalah salah satu keterampilan yang harus dipelajari peserta didik karena dapat membantu memperoleh kosa kata dan keterampilan umum mereka dalam berbahasa Indonesia. Mengingat kembali membaca adalah proses aktif yang membutuhkan banyak usaha dan keahlian, membaca dapat menjadi tantangan bagi peserta didik. Kompleksitas membaca kadang-kadang dapat menimbulkan masalah dan kesulitan bagi peserta didik maupun guru. Untuk mengatasi kesulitan membaca peserta didik, seorang guru sering berjuang untuk memilih pemahaman yang kuat tentang bagaimana menerapkan strategi, pendekatan atau materi pembelajaran yang relevan. Media pembelajaran salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar. Hal ini untuk memperoleh pola belajar agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar sehingga kegiatan belajar dapat lebih efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan peserta didik dan guru. Proses mengajar dalam pendidikan dapat disajikan dengan menggunakan teknologi secara efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan media memiliki banyak aspek yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus kreatif dan inovatif dalam memahami peserta didik dalam proses pembelajaran membaca.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memungkinkan hal ini dengan memberikan banyak kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar membaca sejak mereka duduk bangku sekolah, sehingga dapat menguntungkan bagi peserta didik pada saat pembelajaran dimulai. Menurut (Yefterson & Fallo, 2022) teknologi memiliki efek positif pada pendidikan, seperti berkolaborasi, terlibat dalam pembelajaran kreatif, dan mengevaluasi pembelajaran. Salah satunya melalui aplikasi *Quizz*.

*Quizz* merupakan alat TIK yang banyak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan membaca. Program *Quizizz* salah satu dari beberapa sumber belajar yang efektif untuk kuis dikelas (Pradnyadewi & Kristiani, 2021). Para guru mendapat manfaat dan dapat melihat kemajuan peserta didik dalam kemampuan membaca. *Quizizz* memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga akan lebih bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari. (Nurpratiwiningsih, 2021) *quizizz* dapat membantu peserta didik dalam menilai pengetahuan dan kemajuan belajar berbagai penelitian menemukan

bahwa pemanfaatan *quizizz* sebagai media pembelajaran tidak membuat pembelajaran peserta didik menjadi repetitif karena harus belajar hanya dari buku, melainkan menjadikan pembelajaran peserta didik menjadi inventif dan kreatif. Dalam penelitian ini, *quizizz* juga terdaftar sebagai alat pembelajaran untuk mengajarkan keterampilan membaca yang memanfaatkan TIK. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana *quizizz* dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran, khususnya dalam hal kemampuan membaca.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Alasan penelitian ini adalah untuk mendeskriptifkan proses pemahaman peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca. Metode penelitian kuantitatif deskriptif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambaran atau deskriptif suatu keadaan secara objektif dengan menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, interpretasi data, serta tampilan dan hasil (Jayusman & Shavab, 2020) Penelitian ini dilakukan untuk siswa jenjang sekolah menengah pertama. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII sekolah menengah pertama. Instrumen yang digunakan adalah observasi dan kuesioner. Analisis data bersifat kuantitatif, dikategorikan, ditafsirkan, dan disajikan berdasarkan temuan studi observasional dan kuesioner. Studi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aplikasi *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil yang dilakukan penelitian ini menggunakan presentase. Presentase dilakukan terhadap seorang guru di SMPN1 Cihampelas untuk mengetahui secara langsung dengan tujuan memperoleh sejumlah data dan informasi terkait penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Aplikasi ini digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan keterampilan membaca. Penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan keterampilan membaca dapat dibuktikan pada tabel berikut.

**Table 1.** Hasil sebelum menggunakan aplikasi *quizizz*

No.	Frekuensi	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	12	37,5 %	Tuntas
2.	20	66,6 %	Belum Tuntas
3.	32	100%	

Hasil perhitungan awal memperlihatkan jumlah banyaknya peserta didik yang masih rendah dalam kegiatan membaca dari 32 peserta didik 12 anak atau 37,5% yang tuntas, sedangkan 20 anak atau 66,6% yang belum tuntas. Selanjutnya peneliti menggunakan Aplikasi *quizizz* pada peserta didik dan guru mendampingi respons peserta didik. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

**Table 2.** Hasil pertemuan pertama menggunakan aplikasi *quizizz*

No.	Frekuensi	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	18	56,5%	Tuntas
2.	14	43,7%	Belum Tuntas
3.	32	100%	

Bedasarkan hasil yang diperoleh pada pertemuan pertama, peneliti merasa masih perlu menerapkan penggunaan Aplikasi *quizizz* untuk mengoptimalkan kemampuan untuk meningkatkan peserta didik sehingga dilakukan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Aplikasi *quizizz* pada pertemuan selanjutnya. Tabel diatas menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik meningkat saat menggunakan aplikasi *quizizz* yaitu 18 anak atau 56,5% yang mengalami ketuntasan dan ada 14 anak yang tidak tuntas atau sekitar 43,7% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan peserta didik dalam membaca. Adapun hasil perbandingan nilai kemampuan dalam kegiatan membaca menggunakan Aplikasi *quizizz* dari awal pertemuan satu dan kedua sebagai berikut.

**Table 3.** Hasil pertemuan kedua menggunakan aplikasi *quizizz*

No.	Frekuensi	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	27	86,4%	Tuntas
2.	5	15,6%	Belum Tuntas
3.	32	100%	

Tabel 3 menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca yaitu 27 anak atau 86,4% yang mengalami ketuntasan dan ada sekitar 5 anak tidak tuntas atau 15,6% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

**Table 4.** Hasil nilai tes kemampuan menggunakan aplikasi *quizizz*

No	Keterangan	Pra	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Tuntas	37,5%	56,5%	86,4%
2	Tidak Tuntas	66,6%	47,3%	15,6%
		100%	100%	100%

Bedasarkan hasil temuan penelitian dan pengelahan data deskriptif kuantitatif, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *quizizz* dalam meningkatkan minat baca peserta didik lebih efektif. Hal ini terlihat dari hasil persentase observasi guru dan siswa mendapatkan hasil yang sama yang berbeda dari setiap pertemuannya.

Dari hasil data peserta didik dapat disimpulkan bahwa hasil yang dapat diperoleh berdasarkan hasil perhitungan persentase yaitu meningkat setiap pertemuannya.

## SIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan di SMP NEGRI 1 Cihampelas telah terlaksanakan dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil persentase 86,4% yang termasuk kategori baik. Oleh karena ini penggunaan Aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca peserta didik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari persentase yang telah dilakukan peserta didik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterampilan membaca. Dalam penelitian ini, materi dan topik dibagikan menggunakan Aplikasi *quizizz*. penggunaan *quizizz* oleh peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia ditentukan oleh guru. Penelitian ini memberikan kepercayaan pada gagasan bahwa *quizizz* alat bantu pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca. Hal ini menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memiliki persepsi yang positif terhadap penerapan Aplikasi *quizizz*, selain itu guru dan peserta didik merasa bangga dengan proses pembelajaran melalui metode ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ampuni, S. (2015). *Proses Kognitif Dalam Pemahaman Bacaan*. Buletin Psikologi, 6(2), 16–26. <https://id.scribd.com/document/396129567/7395-13053-1-SM>.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Nurpratiwiningsih, L. (2021). Mengaplikasikan Game Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Siswa SDN Tembelang. *Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 2(2), 54–59.
- Pradnyadewi, D. A. M., & Kristiani, P. E. (2021). Use of Quizizz In Improving Students' Reading Skill. *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v2i1.93>.
- Yefterson, R. B., & Fallo, K. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Digital Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Android di SMA. *4(1)*, 392–401.