

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA CEPAT SISWA KELAS VI SDN 01 NGEMPON

Andre Fadhilah¹, Theana Tito Rezkyanti², Nafisyatun Anisya³

Program Studi Penulisan Karya Ilmiah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman UNDARIS

e-mail: andrefadhilah93@gmail.com; thearezkyanti@gmail.com; napisaaah@gmail.com

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan, terutama dalam era digital saat ini. Seiring dengan keuntungan yang ditawarkan oleh era digital, muncul pula tantangan baru yang harus dihadapi oleh pendidikan, terutama dalam hal membentuk karakter pada generasi muda. Pendidikan karakter menjadi semakin penting dalam konteks ini, karena teknologi telah memengaruhi cara individu berinteraksi, memahami nilai, dan menjalani kehidupan sehari-hari (Annisa, M. N, et al, 2020).

Banyak media pembelajaran yang dikembangkan mulai dari media pembelajaran berbentuk buku, papan tulis bahkan layar yang berbasis digital. Media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran yang interaktif, mengutamakan komunikasi, kerjasama, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa seperti permainan yang mampu menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan, tantangan dan keingintahuan (Irwan et. al, 2019). Dengan media pembelajaran, diharapkan mampu memunculkan motivasi belajar peserta didik dengan berbagai macam motivasinya. Ada yang termotivasi belajar karena suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman, ada yang termotivasi karena merasa pengajarannya menarik sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, bahkan ada yang sejak awal sudah termotivasi bahwa belajar harus mereka lakukan karena mereka sudah tahu di masa depan akan menjadi apa dan butuh untuk belajar.

Kemampuan membaca adalah kemampuan seseorang dalam memahami suatu informasi tertulis. Selain itu, di dalam memahami suatu bacaan juga terdapat di dalamnya penafsiran akan maksud dari penulis. Sama halnya dengan kemampuan berbicara, kemampuan menulis dimulai dari kemampuan seseorang untuk dapat membaca, memahami sehingga dapat memberikan tanggapan atau jawaban yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar. Kemampuan membaca menjadi penting untuk peserta didik karena mereka harus mampu memahami pelajaran tanpa seorang guru dan hanya mengandalkan kemampuannya membaca suatu buku atau tulisan. Tulisan merupakan media yang dapat digunakan untuk menumpahkan isi kepala penulis sehingga pembaca pada akhirnya akan memahami isi kepala dari penulis. Jika informasi tertulis berisi suatu pengetahuan, maka pembaca akan mendapatkan pengetahuan baru. Jika isi informasi berupa pendapat atau pemahaman penulis, maka pembaca akan mendapatkan sudut pandang atau pemahaman yang bisa jadi disetujui atau tidak disetujui baik sebagian maupun secara keseluruhan. Dewi, C. K. (2018: 43)

berpendapat bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik karena dapat merangsang komponen visual dan verbal seseorang.

Beberapa aplikasi juga dapat menjadi sarana belajar bagi anak misalnya saja aplikasi game Quizziz. Menurut Suhartatik Tony Quizziz (2020) merupakan media pembelajaran berupa media online untuk membuat sebuah paparan materi dalam bentuk kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan juga mudah digunakan. Selain itu menurut Palupi Retno (2021) Quizziz merupakan Quizziz merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat kuis interaktif yang menarik dalam pendidikan.

Menurut Haddar (Al, and Juliano 2021) pembelajaran Quizziz dalam pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar dianggap efektif untuk mengukur kemampuan siswa di ranah kognitif. Pembelajaran menjadi menarik bagi siswa, hal tersebut selaras dengan Sodik menyatakan bahwa peserta didik memberikan respon yang positif dengan penggunaan aplikasi web Quizziz. Selain itu guru juga menganggap penggunaan Quizziz sangat simple, dan mudah digunakan. (Sodik, Mahfud, and Adi 2021).

Bermain game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan. Karakteristik game yang menyenangkan, menantang, dan dapat dimainkan secara kolaborasi membuat game digemari banyak orang. Penggunaan media berbasis game dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dan keterikatan terhadap proses pembelajaran tersebut (Solviana, 2020) selain itu media berbasis game menarik minat peserta didik dan menginspirasi untuk terus belajar (Jusuf, 2016).

Aplikasi game Quizziz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif guru dalam menggunakan media pembelajaran selama pandemic, hal itu bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, serta memanfaatkan teknologi (Yulistiarawati, Umayaroh, and Linguistika 2021).

Dengan adanya media pembelajaran berbasis daring media pembelajaran menjadi semakin bervariasi dan juga banyak referensi yang bisa dipilih (Fatahillah, Muh. Zainuddin. R. Kasau 2022).

Menurut Meliza Adanya pengaruh media pembelajaran Quizziz sebagai alternatif media pembelajaran daring kelas VI di Sekolah Dasar (Meliza, Kuntarto, and Sofwan 2021). Media pembelajaran yang menyenangkan sangat berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar siswa.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Quizziz terhadap keterampilan membaca cepat siswa kelas VI SDN 01 Ngempon?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan membaca cepat siswa sebelum dan setelah menggunakan aplikasi Quizziz?

TUJUAN

1. Bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi Quizziz terhadap keterampilan membaca cepat siswa kelas VI SDN 01 Ngempon?

2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan membaca cepat siswa sebelum dan setelah menggunakan aplikasi Quizizz?

KAJIAN PUSTAKA

1. Aplikasi Quizizz

1.1 Pengertian Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Anda dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengetahuan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, anda dapat membagikannya kepada siswa dengan menggunakan 5 digit yang dihasilkan.

1.2 Manfaat Aplikasi Quizizz

- Media pembelajaran interaktif:

Quizizz merupakan aplikasi berbasis permainan kuis interaktif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

- Membantu guru mengetahui materi yang belum dikuasai peserta

Quizizz dapat membantu guru mengetahui materi yang belum dikuasai peserta didik dan mengukur peningkatan kompetensi mereka.

- Menyusun beragam konten

Pengguna Quizizz dapat membuat berbagai konten, seperti asesmen, presentasi interaktif, dan pelajaran.

- Membuat pertanyaan yang mengharuskan siswa berpikir kritis

Quizizz memiliki pertanyaan yang mendukung pemikiran kritis.

- Mempermudah siswa menerima materi baru

Penggunaan Quizizz dapat mempermudah siswa dalam menerima materi baru dan mempelajarinya.

- Meningkatkan minat literasi

Quizizz dapat meningkatkan minat literasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

- Membantu peserta didik lebih aktif

Quizizz dapat membuat peserta didik lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran.

- Membantu peserta didik berkolaborasi

Quizizz dapat dilakukan dalam permainan tim dan individu sehingga peserta didik dapat berkolaborasi dengan timnya.

1.3 Kelebihan Aplikasi Quizizz

- Mudah Membuat Soal: Guru dapat dengan mudah membuat dan mengelola soal kuis, termasuk menyalin soal dari dokumen lain ke platform Quizizz¹².
- Koreksi Otomatis: Setelah siswa menjawab, aplikasi ini memberikan umpan balik langsung dengan menunjukkan jawaban yang benar, sehingga membantu siswa belajar dari kesalahan mereka²⁴.

- **Review Pertanyaan:** Setelah menyelesaikan kuis, siswa dapat melihat kembali semua pertanyaan beserta jawaban yang mereka pilih dan jawaban yang benar¹².
- **Sistem Peringkat:** Quizizz menyediakan sistem peringkat berdasarkan poin yang diperoleh siswa, yang dapat memotivasi siswa untuk berkompetisi secara sehat¹².
- **Soal Acak:** Setiap siswa mendapatkan urutan soal yang berbeda, mengurangi kemungkinan kecurangan.
- **Fleksibilitas Penggunaan:** Aplikasi ini dapat digunakan di berbagai perangkat dan tidak memerlukan biaya untuk akses.

1.4 Kekurangan Aplikasi Quizizz

- **Rentan Kecurangan:** Siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban saat mengerjakan kuis, yang membuat pengawasan menjadi sulit bagi guru¹².
- **Sistem Poin yang Tidak Selalu Fair:** Peringkat tidak hanya bergantung pada jumlah jawaban benar, tetapi juga pada kecepatan menjawab, yang bisa merugikan siswa yang lebih teliti¹².
- **Kendala Waktu bagi Siswa Terlambat:** Jika ada siswa yang terlambat bergabung, durasi pengerjaan kuis akan terpengaruh, sehingga bisa mengganggu proses belajar¹².
- **Ketergantungan pada Koneksi Internet:** Kualitas koneksi internet sangat mempengaruhi kelancaran penggunaan aplikasi ini; koneksi yang tidak stabil dapat menghambat proses pengerjaan kuis

1.5 Langkah-langkah Aplikasi Quizizz

a. Langkah-langkah Mendownload Aplikasi Quizizz

- **Buka Play Store atau App Store:**
Jika Anda menggunakan perangkat Android, buka aplikasi Google Play Store. Jika Anda menggunakan perangkat iOS (iPhone/iPad), buka App Store.
- **Cari Aplikasi Quizizz:**
Di kolom pencarian, ketik "Quizizz" dan tekan cari.
- **Pilih Aplikasi:**
Temukan aplikasi Quizizz yang dikembangkan oleh Quizizz Inc. dan klik pada ikon aplikasi tersebut.
- **Download dan Install:**
Klik tombol Install (untuk Android) atau Get (untuk iOS) untuk memulai proses pengunduhan. Tunggu hingga proses pengunduhan dan pemasangan selesai. Setelah selesai, tombol akan berubah menjadi Open, yang menandakan bahwa aplikasi sudah terpasang di perangkat Anda.
- **Buka Aplikasi:**
Klik tombol Open untuk mulai menggunakan aplikasi Quizizz. Jika Anda baru pertama kali menggunakan aplikasi ini, Anda mungkin perlu mendaftar atau masuk dengan akun yang sudah ada.

b. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz

- Masuk ke www.quizizz.com lalu klik "Sign Up"
- Pilih "sign up with email" atau "sign up with google"
- Klik "Teacher" jika ingin login sebagai guru
- Masukkan identitas (Username, email, dan password) à Continue
- Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik "create new quiz" pada bagian kiri atas.
- Akan muncul tampilan Let's create a quiz : Masukkan nama kuis, bahasa lalu klik "save"
- Akan muncul tampilan selanjutnya lalu klik "Create new question"
- Masukkan pertanyaan pada kolom "Write your question here" lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom "Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya"

Catatan

Pastikan perangkat Anda terhubung ke internet selama proses pengunduhan.

Ukuran aplikasi mungkin bervariasi, jadi pastikan Anda memiliki cukup ruang penyimpanan di perangkat Anda

2. Membaca Cepat

2.1 Pengertian Membaca Cepat

Membaca cepat adalah teknik membaca yang dilakukan dengan kecepatan tinggi tanpa mengabaikan pemahaman terhadap isi bacaan. Membaca cepat dapat dilakukan dengan mengenali dan menyerap frasa atau kalimat secara bersamaan, bukan dengan mengidentifikasi kata-kata satu per satu.

2.2 Manfaat Membaca Cepat

- Membaca lebih luas, termasuk bagian-bagian yang belum dikuasai
- Memperoleh pengetahuan yang luas tentang apa yang dibacanya
- Mengikuti perkembangan teknologi yang mendorong tingkat kecepatan informasi

2.3 Teknik Membaca Cepat

- Skimming: Membaca cepat untuk mendapatkan gambaran umum dari materi
- Scanning: Membaca cepat untuk menemukan fakta-fakta tertentu

2.4 Tips Membaca Cepat

- Fokus
- Memperhatikan jarak mata
- Cari ide pokok
- Jangan mengulang yang sudah dibaca
- Arahkan mata
- Terus berlatih

- Tahu apa yang ingin dicari dari teks
- Meningkatkan kosakata

3. **Pemahaman Membaca Cepat**

Pemahaman membaca cepat adalah kemampuan untuk memahami isi bacaan dengan cepat dan tepat. Membaca cepat merupakan teknik membaca yang mengutamakan kecepatan, tetapi tetap memperhatikan pemahaman terhadap isi bacaan.

Dalam membaca cepat, diharapkan pembaca dapat memahami isi bacaan sekitar 70%. Kecepatan membaca yang baik dapat diukur dengan satuan kata per menit (kpm). Rata-rata orang dengan pendidikan setingkat sekolah tinggi dapat membaca sekitar 300 kata per menit, sedangkan pembaca cepat dapat membaca lebih dari 1000 kata per menit.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membaca cepat, antara lain:

- Tujuan membaca,
- Keperluan membaca,
- Bahan bacaan,
- Suasana sekitar, dan
- Isi bacaan, apakah ringan atau berat.

METODE PENELITIAN

Metode yang peneliti gunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Metode yang dilakukan adalah mengumpulkan data serta menggunakan quizizz baik secara langsung kemudian melihat perbedaan yang terdapat sejak awal permainan hingga permainan berikutnya. Peneliti melakukan penilaian berdasarkan nilai yang diberikan oleh aplikasi quizizz, nilai-nilai tersebut akan dipantau perkembangannya mulai dari permainan atau kuis pertama yang dilakukan oleh para responden dan nilai keduanya. Perubahan nilai yang terjadi akan dijadikan dasar akan efektivitas dari aplikasi ini apakah aplikasi ini mampu membantu pembelajaran peserta didik atau tidak.

Penelitian ini mungkin juga menggunakan desain eksperimen, di mana satu kelompok siswa (kelompok eksperimen) menggunakan aplikasi Quizizz, sementara kelompok lain (kelompok kontrol) tidak menggunakan aplikasi tersebut. Hasil dari kedua kelompok kemudian dibandingkan untuk menemukan efek aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, M. N, et al, 2020.

Irwan et. al, 2019

Dewi, C. K. (2018: 43)

Suhartatik Tony Quizziz (2020)

Palupi Retno (2021)

Haddar (Al, and Juliano 2021)

Sodiq, Mahfud, and Adi. 2021

Solviana, 2020

Jusuf, 2016

Yulistiarawati, Umayaroh, and Linguistika, 2021

Fatahillah, Muh. Zainuddin. R. Kasau, 2022

Meliza, Kuntarto, and Sofwan 2021

https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=PEMANFAATAN+MIA+QUIZZIZ+SEBAGAI+MEDIA+PEMBELAJARAN+BAHASA+INDONESIA+CERITA+RAKYAT+KELAS+X&btnG=#d=gs_qabs&t=1730674074119&u=%23p%3D8OiRqHfIORkJ

https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Penerapan+Aplikasi+Game+Quizziz+untuk+Meningkatkan+Hasil+Belajar+Matematika&btnG=#d=gs_qabs&t=1730674143371&u=%23p%3DXEzBSmAzbseJ