



## Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V Di sekolah Dasar

Nafilah Aliftha Firdaus<sup>1)</sup>, Ellena Aurellia Putri<sup>2)</sup>, Salwa Rizki Aulia<sup>3)</sup>, Desi Eka Pratiwi<sup>4)</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Widyakusumah Surabaya, Indonesia

Correspondence: [nafilahfirdaus22@gmail.com](mailto:nafilahfirdaus22@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study aims to analyze the impact of using Quizizz learning media on the reading interest of fifth grade students at SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya. The method used is classroom action research (CAR) which is carried out in two cycles. The population in this study was 32 fifth grade students. The results of the study showed that the implementation of Quizizz significantly increased students' reading interest, with the percentage of students who were interested increasing from 60% in the first cycle to 80% in the second cycle. The average score of students' reading interest also increased from 65 to 85. These findings indicate that interactive digital learning media can create an interesting and effective learning atmosphere, so it is recommended to be applied in future learning activities*

© 2024 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Submitted/Received 15 JAg  
2024

First Revised 16 Sep 2024

Accepted 12 Okt 2024

First Available online 01 Nov  
2024

Publication Date 01 Nov 2024

#### Keyword:

Quizizz Learning Media,  
Reading Interest,  
Elementary Student

## I. PENDAHULUAN

Kurikulum di Indonesia telah mengalami perubahan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 menjadi Kurikulum 2013. Perubahan ini dilakukan sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 membawa berbagai perbedaan dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya. Istilah Standar Kompetensi (SK) diubah menjadi Kompetensi Inti (KI), sedangkan mata pelajaran kini disebut muatan pelajaran. Pendekatan pembelajaran yang dulunya dilakukan secara terpisah kini beralih ke bentuk tematik. Selain itu, penilaian juga diperluas untuk mencakup penilaian sikap religius, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Kegiatan pembelajaran diintegrasikan dengan kehidupan sehari-hari, memanfaatkan berbagai sumber belajar serta mengaitkan materi satu dengan yang lain, sehingga memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Kemendikbud, 2013).

Belajar adalah suatu proses di mana individu menggunakan berbagai materi pembelajaran untuk memperoleh nilai-nilai positif, informasi, dan kemampuan. Komponen terpenting dalam kegiatan belajar adalah proses pembelajaran itu sendiri (Hasanah & Himami, 2021). Baik siswa maupun guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam proses tersebut (Rohani et al., 2020). Namun, salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran adalah evaluasi. Dengan menilai hasil belajar siswa, guru dapat menilai seberapa efektif mereka menyampaikan materi dalam kegiatan belajar mengajar (Amany, 2020).

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan kita untuk melihat berbagai kegiatan di seluruh dunia, terutama dalam bidang pendidikan (Oktafiani & Mujazi, 2022). Berkat teknologi, siswa kini dapat mengakses informasi dari berbagai sumber dengan lebih cepat dan mudah. Namun, selama pembelajaran online akibat pandemi Covid-19, terjadi perubahan yang signifikan di mana siswa “dipaksa” beradaptasi dengan pembelajaran di rumah melalui media online, yang menyebabkan penurunan minat belajar (Pujiarti et al., 2021). Jika media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis web tidak kreatif atau menarik, siswa akan kesulitan untuk termotivasi, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih sulit (Cahyani et al., 2022). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Jenahut & Maure, 2021; Koban et al., 2023) meliputi: 1) Memperkuat dan memperjelas penyampaian pesan serta informasi; 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, yang dapat meningkatkan motivasi; 3) Mengurangi keterbatasan indera, waktu, dan ruang.

Salah satu media yang bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz merupakan alat pembelajaran online berbasis permainan yang dapat meningkatkan interaksi dalam kelas (Aprilia, 2024). Penggunaan media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang terlihat dari rasa ketertarikan, kebahagiaan, serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Hanifah et al., 2020). Quizizz memuat materi pembelajaran yang disusun secara cerdas dari berbagai topik dan tingkat, dengan substansi materi ditentukan oleh pendidik sebagai administrator atau oleh perancang yang menyimpannya di perpustakaan (Ningsi., et. Al, 2024). Selain itu, media ini memudahkan guru dalam memberikan soal, memungkinkan siswa untuk mengerjakan tugas hanya pada hari yang ditentukan, serta mengurangi penumpukan tugas selama pembelajaran online (Haddar & Juliano, 2021).

Menurut Bausad & Musrifin (2017), siswa di kelas V, yang berusia 10-12 tahun, berada pada tahap transisi dari masa kanak-kanak menuju masa remaja awal. Pada fase ini, pertumbuhan dan perkembangan siswa mengalami banyak perubahan, yang ditandai oleh rasa ingin tahu yang tinggi, peningkatan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah yang

semakin baik, serta perkembangan keterampilan berbicara dan menulis (Fauzi & Fatonah, 2020). Oleh karena itu, kemampuan guru untuk memahami karakter siswa di kelas V menjadi sangat penting, terutama dengan kemajuan informasi dan internet (Syofyan et al., 2018). Berdasarkan observasi peneliti di SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya, diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam proses belajar mengajar. Sebagian besar metode yang diterapkan adalah diskusi, ceramah, dan tanya jawab, yang seringkali membuat siswa kurang fokus. Meskipun guru juga melaksanakan praktikum, minat belajar siswa masih tergolong rendah. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada dampak penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat baca siswa kelas V di sekolah dasar.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas V di SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas V. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz, termasuk penyusunan soal dan pemilihan materi yang sesuai dengan kurikulum. Selama pelaksanaan, siswa menggunakan Quizizz untuk belajar dan mengerjakan soal yang telah disiapkan. Pengamatan dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa dan tingkat keterlibatan mereka, serta minat baca yang ditunjukkan selama pembelajaran. Setelah setiap siklus, peneliti melakukan refleksi untuk mengevaluasi proses dan hasil yang dicapai, serta merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mengamati minat baca siswa, kuesioner untuk mengukur perubahan minat baca sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Quizizz, serta dokumentasi hasil belajar siswa melalui skor yang diperoleh. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan persentase untuk menentukan efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan minat baca siswa.

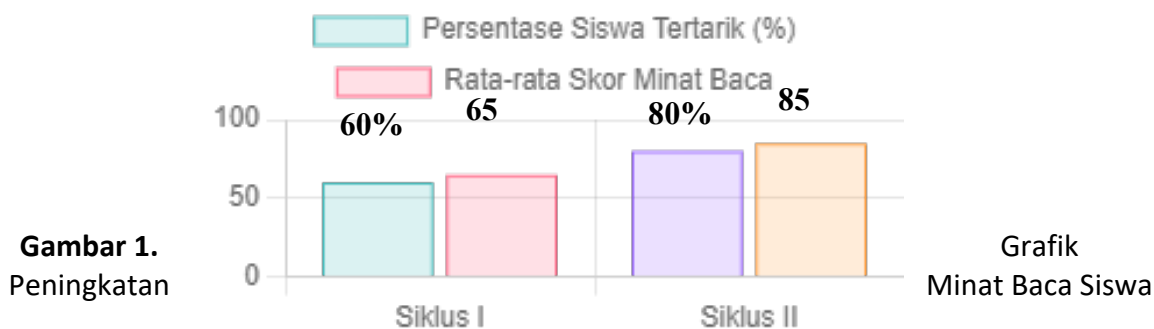
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz secara signifikan meningkatkan minat baca siswa kelas V di SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya. Setelah diterapkannya media Quizizz dalam dua siklus, terjadi peningkatan yang jelas pada tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

**Tabel 1.** Peningkatan Minat Baca Siswa

Siklus	Presentase Siswa Tertarik	Rata-Rata Skor Minat Baca
Siklus I	60%	65
Siklus II	80%	85

Tabel diatas menunjukkan bahwa pada siklus pertama, pengamatan menunjukkan 60% siswa merasa tertarik dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Namun, setelah perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus pertama, pada siklus kedua persentase siswa yang menunjukkan minat baca yang tinggi meningkat menjadi 80%.



Gambar 1 menunjukkan grafik yang memperlihatkan peningkatan minat baca siswa sebelum dan sesudah penerapan media Quizizz. Kuesioner yang diisi siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz juga mengungkapkan perubahan positif. Sebelum penerapan media, rata-rata skor minat baca siswa adalah 65, sedangkan setelah siklus kedua, skor rata-rata meningkat menjadi 85. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa Quizizz tidak hanya meningkatkan minat baca tetapi juga memberikan dorongan motivasi bagi siswa untuk lebih aktif dalam membaca, terutama di era digital saat ini.

Menurut penelitian oleh [Santoso, et al., \(2022\)](#) mengungkapkan dampak positif penggunaan aplikasi Quizizz terhadap literasi digital siswa dengan peningkatan kemampuan baca digital sebesar 40% setelah implementasi. Hasil ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting di era informasi modern. Selain itu, temuan ini konsisten dengan penelitian yang sebelumnya yang menunjukkan peningkatan minat baca setelah penggunaan Quizizz. Dengan kata lain, Quizizz tidak hanya membuat siswa lebih tertarik membaca, tetapi juga membantu mereka dalam memahami dan menganalisis informasi digital.

Selain itu, penelitian yang dikemukakan oleh [Wijaya & Putri \(2024\)](#) menunjukkan bahwa platform pembelajaran digital interaktif seperti Quizizz memiliki efek jangka panjang dalam meningkatkan minat baca dan mempertahankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan tingkat retensi mencapai 85%. Temuan ini mengindikasikan bahwa Quizizz tidak hanya menarik perhatian siswa sementara, tetapi juga memotivasi mereka untuk terus aktif dalam kegiatan membaca dan belajar. Di era digital dengan beragam sumber informasi, Quizizz berhasil membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi, mendukung kebiasaan membaca yang positif dan berkelanjutan.

Platform pembelajaran hadir sebagai solusi inovatif dalam dunia Pendidikan digital. Platform ini menghadirkan suasana belajar yang mengasyikkan dengan berbagai fitur interaktif seperti avatar personal, pilihan tema menarik, meme edukatif, dan alunan music yang dapat disesuaikan dengan konteks pembelajaran ([Putri & Muzakki, 2023](#)). Keunggulan quizizz terletak pada kemampuannya memberikan analisis performa siswa secara instan, memungkinkan pendidik melakukan evaluasi pembelajaran yang lebih efektif ([Widodo & Sari, 2023](#)). Fleksibilitas platform ini memungkinkan peserta didik mengakses konten pembelajaran dan latihan tanpa batasan waktu dan tempat, dilengkapi dengan sistem umpan balik otomatis yang membantu pemahaman materi ([Nugraha et al., 2024](#)).

Implementasi quizizz dalam pembelajaran memiliki berbagai tujuan strategis. Menurut kajian [Rachman & Hassan \(2023\)](#), penggunaan platform ini diarahkan untuk mencapai 5 sasaran utama: mengoptimalkan keterlibatan siswamelalui konsep games- based learning,

menyediakan alternatif metode evaluasi yang lebih dinamis, mempermudah proses pengelolaan dan analisis hasil pembelajaran, mengasah kemampuan berpikir kritis melalui penyajian soal interaktif, serta menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat antar peserta didik. Temuan penelitian terbaru oleh 5 mengungkapkan bahwa penerapan quizizz secara berkelanjutan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 35% dan memperkuat daya ingat terhadap materi pembelajaran hingga 42% dibandingkan metode evaluasi tradisional.

Pembahasan ini memperkuat temuan bahwa media pembelajaran digital, terutama yang berbasis game seperti Quizizz, dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat baca siswa, terutama di era digital saat ini. Dengan demikian, penggunaan media yang inovatif dalam pembelajaran sangat disarankan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz secara signifikan meningkatkan minat baca siswa kelas V di SDN Tembok Dukuh IV/86 Surabaya. Penggunaan media yang interaktif dan menarik ini tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar para pendidik mempertimbangkan penggunaan media digital yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran, guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang lebih optimal dan mengembangkan minat baca yang lebih tinggi di era digital saat ini. Melalui media pembelajaran Quizizz guru dapat lebih kreatif dalam membuat soal-soal baik dalam bentuk soal seperti pilihan ganda, pertanyaan esai, dan bentuk lainnya. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz ini dapat dijadikan bahan belajar yang menarik.

#### **5. REFERENSI**

- Amany, A. (2020). *Quizizz selaku Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika Artikel info Abstrak*. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 2(2), 1–11.
- Aprilia, U. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Quiziz Terhadap Terhadap Kemampuan Literasi Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Guru Indonesia*, 1(1), 13-18.
- Bausad, A. A., Musrifin, A. Y., Olahraga, P., & Mataram, F. I. (2017). *Analisis Karakter Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Penjaskes Di Sekolah Dasar Negeri Sekota Mataram*. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 1(2).
- Cahyani, E. D., Puspitasari, S., Fauziah, S., & Mujazi, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Inovasi Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Cukanggalih 1*. 123–128.
- Fauzi, N., & Fatonah, K. (2020). *Ketidaksantunan Berbahasa Indonesia Anak Sekolah Dasar Di Kampung Candulan Cipondoh Tangerang*. EDUSCIENCE:Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(01), 25 32.
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). *Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>.

- Hanifah, S., Laili, I., Lathif, H., Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). *Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. OJS Diniyah, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Jenahut, K. S., & Maure, O. P. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Puisi Pada Siswa Kelas II SD*. 03(04), 594–602.
- KEMENDIKBUD RI. (2013). *Dokumen Kompetensi Dasar untuk Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai Salah Satu Perangkat Kelengkapan Dokumen Kurikulum 2013*. KEMENDIKBUD RI.
- Ningsi, S., Hajar, A., & Suharman, A. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PLATFORM QUIZIZ DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII DI SMPN 1 SALOMEKKO. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 44-52.
- Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika*. JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 7(1), 124. <https://doi.org/10.29210/022033jpgi0005>.
- Pujiarti, R., Suhertina, S., Ardian, M. R., & Rahmadani, N. N. (2021). *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila bagi Peserta Didik di Era Globalisasi*. IJOCE: Indonesia Journal of Civic Education, 2(1), 24–28. <https://doi.org/10.31539/ijoce.v2i1.3106>.
- Syofyan, H., & Ismail, I. (2018). *Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif Dalam Pembelajaran Ipa*. Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 65. <https://doi.org/10.30997/qh.v4i1.1189>.