

PENGARUH PEMBELAJARAN LITERASI DENGAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA DI MI MIFTAHUL ULUM PANDANARUM

Awwaliyah Astuti¹, Yhashinta Agustyarini², Agung Purwono³

^{1,2,3}Institut KH. Abdul Chalim, Pacet, Mojokerto, Indonesia

Pos –el: Iyahbavi42@gmail.com¹

yhasinta2018@gmail.com²

agung_purwono3@gmail.com³

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz dianggap menyenangkan dan menarik Siswa MI Miftahul Ulum Pandanarum, dimana aplikasi tersebut dapat memotivasi siswa dan selaras dengan pendapat guru kelas VA bahwa pembelajaran literasi yang dilaksanakan terasa menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, tugas guru untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa salah satunya dapat menggunakan aplikasi quizizz, dikarenakan aplikasi tersebut memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz terhadap kemampuan literasi siswa. Menggunakan jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif non equivalent control group design. Populasi penelitian sebanyak 25 peserta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis (soal). Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil rata-rata sebelum diberikannya perlakuan pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz sebesar 42,52. Sedangkan setelah diberikannya perlakuan dengan pembelajaran literasi menggunakan aplikasi quizizz memperoleh hasil sebesar 76,20. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa.</i></p>	<p>Diajukan : 26-5-2023 Diterima : 23-6-2023 Diterbitkan : 5-7-2023</p> <p>Kata kunci: Pembelajaran Literasi, Aplikasi Quizizz dan Kemampuan Literasi</p> <p>Keywords: literacy learning, application quizizz and literacy skills</p>
<p>Abstract</p> <p><i>Learning literacy with the quizizz application is considered fun and engaging for students at Islamic elementary school Miftahul Ulum Pandanarum, where the application can motivate students, and align with the opinion of the grade V teacher that the literacy learning implemented feels interesting and not boring. Therefore, one of the task of teachers is to improve student's literacy skills, which can be done by using the quizizz application. This application enables the enhancement of student's literacy skills. The main objective of this research is to investigate the impact of literacy learning with the quizizz application on student's literacy skills. Non equivalent control group design with a quantitative approach is used in this study, involving a population of 25 participants. The data sampling technique used in this research is a written test (questionnaire). Based on the data analysis conducted, the average score before implementing the literacy learning treatment with quizizz application was 42,52. Meanwhile, after the literacy learning treatment using quizizz application, the score obtained was 76,20. Therefore, it can be concluded that literacy learning with quizizz application has an effect on student's literacy ability.</i></p>	
<p>Cara mensitasi artikel: Astuti, A., Agustyarini, Y., & Purwono, A. (2023). Pengaruh Pembelajaran Literasi dengan</p>	

Aplikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Literasi Siswa di MI Miftahul Ulum Pandanarum.
IJEB: Indonesian Journal Education Basic, 1(2), 97-106.
<https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>

PENDAHULUAN

Pembelajaran diartikan sebagai proses pendidikan seseorang yang didalamnya terdapat beberapa komponen instruksional diantaranya komponen bahan, orang, pesan dan lingkungan. (Majid, 2017) Dimiyati menyatakan bahwa, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa yang menghasilkan perubahan dan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa. (Mujiono, 2006) Untuk menjadi bangsa yang maju, Indonesia harus memiliki kemampuan dalam kecakapan diberbagai aspek kehidupan. Salah satunya dengan menggalakan budaya literasi bangsa.

Penguasaan literasi diabad 21 saat ini sangatlah penting dan dibutuhkan. Hal tersebut dapat diperoleh berdasarkan data PISA (*Programme For International Student Assasment*) yaitu sebuah proyek dari OECD (*The Organazation For Economic Co-operation Development*) yang dirancang untuk mengevaluasi hasil pendidikan kemampuan siswa Indonesia dalam berliterasi. Sebagaimana telah dikutip dari (OECD) kedudukan PISA di Indonesia di beberapa tahun. Adapun data dari tiga putaran terakhir PISA memperoleh nilai rata-rata kemampuan membaca menurun dan mencapai angka terendah PISA 2018, sama seperti hasil perputaran PISA 18 tahun sebelumnya. (Hadi Wurdianto, 2023) Oleh karena itu, pembelajaran literasi dapat dilakukan secara komperhensif dan harus berjalan sesuai dengan adanya perkembangan pendidikan serta tantangan untuk bekal masa depan yang semakin berat. (widiyanto, 2020)

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi, dalam proses pembelajaran guru dapat melakukan inovasi agar dapat lebih menarik dan menyenangkan. Salah satunya dengan mengkombinasikan *E-learning* bersama aplikasi Quizizz. Aplikasi quizizz dapat diartikan sebagai platform berbasis kuis yang dikemas dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. (Syifa Agrestina, 2020) Dengan menggunakan media pembelajaran, Quizizz dapat memberikan tantangan tersendiri bagi siswa. Selain media yang selama ini dikenalkan seperti media kartu, baik angka, huruf atau gambar berseri, media digital juga bisa menjadi media dalam mengembangkan kemampuan literasi.

Pencapaian kemajuan pendidikan dapat terwujud ketika adanya dukungan serta kerja sama dari berbagai pihak agar dapat diukur seberapa maju pendidikan yang telah dicapainya. (Yamin, 2012) Salah satunya dengan adanya pembiasaan yang telah diterapkan oleh pihak sekolah yakni membudayakan literasi di sekolah, dengan adanya sudut baca dan berbagai koleksi pendukung untuk berliterasi di sekolah. Deklarasi UNESCO juga menyatakan bahwa literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga meliputi kemampuan untuk memahami, menganalisis, memproses dan menyajikan informasi secara efektif. Deklarasi ini juga menekankan pentingnya literasi sebagai alat untuk memajukan pembangunan social dan ekonomi, serta menciptakan masyarakat yang inklusif dan demokratis. (Supriano, 2016)

Berdasarkan penelitian terdahulu yaitu dilakukan oleh Intan Hanriyanti mendapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V MIN I kota Surabaya ditemukan memberikan pengaruh yang positif terhadap

motivasi siswa. (Hanriyanti, 2021) Pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media juga dapat memperoleh hasil dalam memotivasi belajar siswa agar meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia yang mereka punya. Indikator dalam penelitian ini bisa dilihat dari hasil belajar dan semangat siswa yang meningkat setelah diberikan latihan *pre-test* dan *pos-test*. Penelitian ini juga memiliki ide untuk mendorong sekolah agar dapat mengembangkan dan menggunakan program-program literasi lainnya di sekolah. Misalnya posterisasi, madding bacaan dan pojok baca. (Dodi Widya Nanda, 2021)

Penelitian ini juga memperoleh data berupa wawancara bahwa, ketika proses belajar mengajar, guru sempat menggunakan aplikasi seperti *whattsApp*, *google form* dan lainnya. Untuk penugasan literasi di sekolah MI Miftahul Ulum Pandanarum hanya menggunakan sebagian atau setengah dari soal saja dikarenakan masih dalam proses penajakan sehingga belum sempurna memakai literasi. Permasalahan lain juga terlihat dari hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran guru ketika di kelas diantaranya, guru tidak membimbing siswa pada saat mengalami kendala dalam mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) berupa percobaan dan hasil dari percobaan tersebut tidak diberikan feedback atau dipresentasikan sehingga siswa tidak mengetahui letak kekurangan dan kesalahan dari apa yang telah dikerjakan.

Dalam dunia pendidikan saat ini, dimana pendidikan yang mengejar kualitas hasil belajar, maka akan dibutuhkan banyak sekali akses yang diperluas ke semua jenjang pendidikan, termasuk dalam penguatan mutu pembelajaran dan tata kelola pendidikan. Adapun akses bermakna yang memiliki kebijakan dalam ranah pendidikan, bahwasannya kemendikbud saat ini berfokus pada pembukaan akses di semua jenjang pendidikan. Dengan adanya penguatan dalam kecakapan siswa maka guru diharuskan sekreatif mungkin membangun dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan berbagai cara dan bukan hanya sistem konvensional atau drill saja. (shita krisnasari d. s., 2022)

Guru dapat memanfaatkan aplikasi *quizizz* terhadap pembelajaran literasi. Dimana aplikasi tersebut menggunakan fitur-fitur yang menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa. Menurut *sulzby*, literasi merupakan suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara yang lebih baik. (LPTK, 2014) aplikasi *quizizz* akan membantu siswa dalam memahami literasi dengan pengalaman aktivitas yang mudah dan menyenangkan, dikarenakan adanya tampilan yang menarik disertai musik dan gambar, sehingga dapat memicu siswa untuk lebih teliti dan membaca kembali pembelajaran yang semakin merangsang minat untuk terus belajar. (zhao, 2019) Media *quizizz* juga termasuk media penutup pembelajaran, dimana siswa akan mengingat pembelajaran kembali apa yang telah siswa pelajari. (shita krisnasari d. s., 2022)

Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwasanya pembelajaran literasi dengan aplikasi *quizizz* sangat penting dan mendesak untuk dilakukan guna meningkatkan kemampuan literasi seseorang, dikarenakan melalui aplikasi ini guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa bisa mengerjakan latihan soal dengan cara yang berbeda dari aplikasi lainnya. Penelitian ini tidak menggunakan media pembelajaran yang rumit dan susah dicari, melainkan hanya membutuhkan gadget dan jaringan internet untuk meningkatkan kemampuan literasi melalui aplikasi ini. Pembelajaran literasi ini sangat menarik dan menyenangkan untuk dilaksanakan karena pembelajaran tersebut menggunakan modifikasi dari metode ceramah dan tanya jawab.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif *non equivalent control group design*. (sugiyono, 2008) Tahap penelitian dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) berupa tes tertulis, kemudian memberikan perlakuan pembelajaran literasi. Selanjutnya akan diberikan tes akhir (*posttest*) berupa tes dengan tes tertulis. Dari kedua data tersebut penelitian ini akan menganalisis apakah ada perbedaan kemampuan literasi siswa ketika sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

Tabel 1 Rancangan Penelitian One Group Pretest Posttest Design

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = pemberian tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O₂ = pemberian tes akhir setelah diberi perlakuan (*posttest*)

X = pemberian perlakuan pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz (*treatment*)

Penelitian ini menggunakan variabel penelitian bebas (*independent/X*) dan variabel penelitian terikat (*dependent/Y*) yang akan dipelajari dan selanjutnya ditarik kesimpulan dari kedua variabel tersebut. Variabel bebas (*independent/X*) yang digunakan dalam penelitian ini berupa pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz, sedangkan variabel terikat (*dependent/Y*) yang digunakan dalam penelitian ini ialah kemampuan literasi siswa.

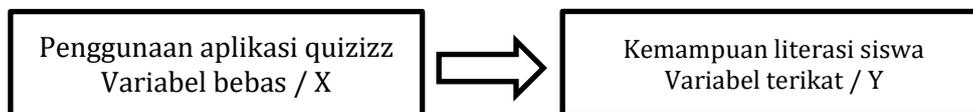


Diagram 1. Variabel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa Kelas VA di MI MI Miftahul Ulum Pandanarum Pacet Mojokerto. Jumlah keseluruhan Kelas VA sebanyak 28 siswa dengan laki-laki 15 siswa dan perempuan 13 siswi. Penelitian ini menggunakan teknik sampel *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* biasa disebut dengan penentuan sampel yang dilakukan melalui pertimbangan yang bergantung sesuai dengan penelitian yang dibutuhkan. Teknik ini termasuk ke dalam *non probability sampling* yaitu tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Penelitian ini mengambil kelas VA sebagai sampel dengan siswa laki-laki yang berjumlah 15 dan perempuan yang berjumlah 13.

Penelitian ini menggunakan instrument tes berupa soal pilihan ganda dan soal uraian dalam bentuk tes tertulis sebagai *pretest* dan *posttest*. Instrument soal *pretest* digunakan untuk awal kegiatan sebelum diberikannya perlakuan kepada siswa. Sedangkan soal *posttest* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap kemampuan literasi dengan jumlah 20 butir soal yang telah diujikan.

Setelah melaksanakan *pretest* dan *posttest* langkah selanjutnya dalam penelitian ini ialah melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan bantuan aplikasi

SPSS23. Untuk menguji hasil tes atau soal, maka dibuktikan dari validitas (r_{hitung}) akan dibandingkan dengan (r_{tabel}) dengan tingkat signifikansi 0,05. Apabila $r(r_{xy}) > r_{tabel}$ maka penelitian tersebut akan dikatakan valid, sedangkan jika $r(r_{xy}) < r_{tabel}$ maka soal tersebut dinyatakan tidak valid. Sedangkan uji reabilitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar dinyatakan reliabelnya pada soal tes kuesoner. Data hasil tes siswa akan diuji menggunakan rumus alpha Cronbach. Adapun untuk mengetahui reliabilitas dari soal tersebut ialah sebagai berikut:

Tabel 2 Analisis Reliabilitas Konstruk Pilihan Ganda
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.604	10

Tabel 3 Analisis Reliabilitas Konstruk Uraian
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.854	10

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil nilai cornboach Alpha soal posttest 0,604 dan 0,854 $>$ 0,6 maka soal tes siswa kelas VA di MI Miftahul Ulum Pandanarum dinyatakan reliabel.

Penelitian ini juga melaksanakan wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas V MI Miftahul Ulum Pandanarum. Teknik wawancara ini diperlukan untuk mengetahui aplikasi apa saja yang telah dipakai di kelas V MI Miftahul Ulum Pandanarum dalam melaksanakan latihan pembelajaran dan seberapa luas kemampuan literasi siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Pandanarum.

Dokumentasi yang digunakan adalah ketika menyerahkan surat perizinan kepada pihak sekolah, kegiatan wawancara, kegiatan pengerjaan LKS, kegiatan pemberitahuan penggunaan aplikasi quizizz dan laporan nilai yang ada diaplikasi quizizz, serta dokumentasi hasil jawaban *pretest posttest* siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari analisis deskriptif, uji prasyarat (normalitas) dan uji hipotesis (paired sampel t test).

1. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif digunakan agar penelitian ini dapat melihat gambaran seputar topik dalam bentuk yang jelas dan terperinci. Untuk menjawab gambaran rinci dari analisis deskriptif penelitian ini akan menggunakan aplikasi SPSS statistic 23.

2. Uji Prasyarat

Uji normalitas digunakan untuk melihat bahwa sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Aplikasi SPSS statistic 23 digunakan, untuk menguji suatu data yang sesuai dengan keputusannya adalah:

- a. Apabila nilai signifikannya $<$ 0,05 maka data yang digunakan berdistribusi tidak normal.
- b. Apabila nilai signifikannya $>$ 0,05 maka data yang digunakan berdistribusi normal.

3. Uji hipotesis

Uji paired sampel t-test akan digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz terhadap kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudahnya diberikan perlakuan kepada siswa kelas VA MI Miftahul Ulum Pandanaraum. Oleh karena itu, akan digunakan uji paired sampel t-test dalam penelitian ini dengan bantuan aplikasi SPSS statistika 23. Selanjutnya untuk menentukan perbandingan antara hasil dari t_{hitung} dengan t_{tabel} yang dimana nilai signifikannya $\alpha = 0,05$ dan df atau derajat kebebasan = $n-1$. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan tepat bulan february 2023. Langkah awal dalam penelitian ini ialah mengajukan permohonan izin kepada pihak sekolah atau kepala sekolah mengenai tujuan dan rencana dilakukannya penelitian di MI Miftahul Ulum Pandanarum. Perizinan tersebut dilaksanakan untuk mendapatkan izin dalam melakukan penelitian di sekolah tersebut. Setelah menyampaikan maksud dan izin, kepala sekolah juga mengizinkan dan menerima penelitian ini secara langsung, tepat pada tanggal 13 oktober 2022.

Pada tanggal 17 oktober 2022 fakultas tarbiyah memberikan surat izin penelitian yang akan disampaikan kepada pihak sekolah agar memperlancar proses penelitian. Penelitian ini juga melaksanakan wawancara dengan kepala sekolah mengenai media pembelajaran apa saja yang telah digunakan untuk mereview atau mengulang kembali pembelajaran di rumah. Kemudian dilaksanakan juga wawancara dengan guru wali kelas VA tentang bagaimana metode pemberian tugas ketika di rumah, teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan serta bagaimana proses dan waktu yang tepat untuk pengambilan sampel atau siswa sebagai sampel penelitian kelas VA di MI Miftahul Ulum Pandanarum.

Setelah melaksanakan konsultasi atau bimbingan dengan guru wali kelas VA dan dosen pembimbing, langkah selanjutnya ialah menyiapkan instrumen penelitian diantaranya: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disertai Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dan instrumen untuk mengumpulkan data terkait dengan kemampuan literasi siswa berupa soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks dan uraian yang digunakan sebagai soal tes dengan 2 kali proses latihan yaitu soal *pretest* yang dilaksanakan sebelum diberikannya perlakuan dalam penelitian dan soal *posttest* yang dilaksanakan setelah diberikannya perlakuan dalam penelitian.

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes tertulis dengan jumlah 30 soal dari variasi bentuk pilihan ganda, pilihan ganda kompleks dan uraian. Sebelum digunakan soal divalidasi terlebih dahulu kepada dosen validator Akhmad Fauzi, M. Pd, Nur Syafi'ah khotim M. Pd dan guru wali kelas VA Fathimatuz zahro. Kemudian hasil skor dapat dianalisis dengan menggunakan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal yang diujikan.

Sebelum dilaksanakannya uji paired sampel t test dalam penelitian ini, uji normalitas terlebih dahulu dilaksanakan agar mengetahui bahwa data tersebut berdistribusi normal, dengan menggunakan kolmogrov simornov seperti gambar dibawah ini:

Tabel 4 Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas VA	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
kemampuan literasi siswa	1	.139	25	.200*	.947	25	.220
	2	.151	25	.147	.953	25	.291

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji ini digunakan untuk mengetahui jika $Sig > 0,05$ maka sebaran data tersebut berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas di atas diperoleh hasil item pretest dengan $Sig = 0,200$ dan hasil dari item posttest dengan $Sig = 0,147$. Hal tersebut menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal dikarenakan nilai sig yang $> 0,05$. Data yang telah dinyatakan normal selanjutnya akan diuji paired sampel t test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Adapun hasil uji tersebut dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 5 Uji Paired Sampel T Test Statistik

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	42.52	25	13.417	2.683
	Posttest	72.32	25	15.408	3.082

Hasil data di atas menunjukkan bahwa diperoleh hasil rata-rata pretest sebesar 42 dan posttest sebesar 72 dari 25 siswa yang menjadi sampel. Maka dari itu dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Penelitian ini juga mengetahui selisih nilai dari rata-rata uji paired sampel t test seperti table data di bawah ini:

Tabel 6 Uji Paired Sampel T Test

Paired Samples Test

		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	-29.800	5.965	1.193	-32.262	-27.338	24.978	24	.000

Berdasarkan data tersebut diperoleh selisih nilai rata-rata antara pretest dan posttest adalah 30,00. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh peningkatan kemampuan literasi siswa kelas VA secara signifikan. Selanjutnya pada table output data

paired sampel t test diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata kemampuan literasi siswa untuk *pretest* dengan *postests* hal ini dimaksud dengan adanya pengaruh sebelum dan sesudahnya diberi perlakuan.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz terhadap kemampuan literasi siswa kelas VA di MI Miftahul Ulum Pandanarum. Data hasil dari uji statistic tersebut diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Pandanarum. Pokok pembahasan yang diajarkan yaitu pada materi perubahan wujud suatu benda pada muatan IPA dan peristiwa penjajahan di Indonesia pada muatan IPS. Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai sampel dengan jumlah 25 siswa kelas VA MI Miftahul Ulum Pandanarum, yang diberikan pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz sebagai media perantara dalam mengerjakan tugas pekerjaan rumah (PR).

Proses pembelajaran berlangsung selama 6 hari diawali dengan apersepsi atau mengingat kembali pembelajaran yang pernah dipelajari tentang materi panas dan perpindahannya, lalu dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari. Sebelum memulai pembelajaran pada hari pertama penelitian, siswa diberikan soal *pretest* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, sehingga dari pengambilan data tersebut akan memperoleh data dari skor *pretest*. Selanjutnya akan diberikan perlakuan ketika pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz sebagai media perantara dalam mengerjakan tugas pekerjaan rumah (PR).

Langkah-langkah kegiatan pada hari kedua, dalam penggunaan aplikasi quizizz, siswa merasa sangat antusias ketika mendengarkan penjelasan guru. Walaupun pada latihan pertama menggunakan aplikasi quizizz siswa masih menemui banyak kendala dari jaringan dan lupa ketika mendaftarkan akun diquizizz sehingga guru menerangkan kembali lewat media WA. Pada hari ketiga, keempat dan kelima siswa sudah mulai aktif mengerjakan latihan pembelajaran literasi dirumah, dengan hasil yang lumayan meningkat dibandingkan dengan hari sebelumnya. LKS (lembar kegiatan siswa) dilakukan dengan berbagai macam percobaan dan menganalisis bacaan sesuai dengan materi tema 7 subtema 1 peristiwa dalam kehidupan muatan IPA dan IPS.

Penelitian ini juga menggunakan metode direct interaction ketika proses pembelajaran literasi, yang mana memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan literasi siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa, siswa yang belajar dengan metode ini memiliki kemampuan literasi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode lainnya, dikarenakan siswa dapat lebih berkonsentrasi dalam membaca dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wawan Setiawan bahwasannya model pengajaran *Direct Interaction* merupakan model pengajaran yang dilakukan dengan pendekatan secara langsung agar siswa dapat mengetahui keterampilan dasar dan pengelolaan informasi dengan cara selangkah demi selangkah (pelan-pelan). (wawan setiawan, 2010) Oleh karena itu, disarankan agar metode *dierect interaction* dapat diterapkan dalam pembelajaran literasi, Seperti yang dikatakan oleh guru wali kelas VA

bahwasannya saat pembelajaran berlangsung tidak terdapat kendala yang menyebabkan siswa kurang semangat dalam belajar, hanya ada beberapa siswa yang kurang termotivasi sehingga lambat untuk memperoleh materi dalam proses pembelajaran (zahro, 2023).

Siswa yang belajar menggunakan aplikasi quizizz menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan membaca, menulis, dan memahami teks. Sejalan dengan pernyataan Amorchewin bahwa aplikasi quizizz diartikan sebagai alat media pembelajaran yang dipercaya guna memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik dan menyenangkan. (Amornchewin, 2021) Dengan adanya elemen permainan pada aplikasi quizizz, siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam berliterasi. Sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Shinta Krisnasari bahwa dengan adanya penguatan dalam kecakapan siswa maka guru diharuskan sekreatif mungkin membangun dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan berbagai cara dan bukan hanya sistem konvensional atau drill saja. (shita krisnasari d. s., 2022)

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran literasi tidak sepenuhnya menjamin kesuksesan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Terdapat beberapa factor lain seperti kemampuan guru dalam mengajar, motivasi siswa dan factor lingkungan yang dapat mempengaruhi efektivitas dari penggunaan aplikasi quizizz. Proses pembelajaran dengan aplikasi quizizz yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini juga memiliki kendala seperti tidak memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru ketika mengerjakan soal dan ketergantungan pada teknologi dan akses internet yang kurang stabil. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan agar adanya pelatihan bagi guru dalam mengimplementasikan aplikasi quizizz dalam pembelajaran literasi yang baik dan benar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Moh. Yamin, bahwa pencapaian kemajuan pendidikan diwujudkan dengan adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak agar suatu bangsa dapat mengukur seberapa maju pendidikan yang telah dicapainya. (Yamin, 2012)

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilaksanakan dan pemaparan pada pembahasan di atas, diperoleh hasil rata-rata selisih sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz sebesar 30,00. Kemudian didapatkan hasil dari uji paired sampel t test nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, diperoleh kesimpulan bahwasannya pembelajaran literasi dengan aplikasi quizizz berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa kelas VA pada materi tema 7 subtema 1 peristiwa dalam kehidupan muatan IPA dan IPS.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan terdapat beberapa saran dan masukan diantaranya, diharapkan kepada pendidik atau guru untuk lebih kreatif dan lebih mengenal perkembangan teknologi yang semakin maju, sesuai dengan kegiatan siswa di rumah sehingga dapat memanfaatkan gadget yang digunakan untuk kegiatan belajar sambil bermain, agar pembelajaran terasa menyenangkan dan jauh dari kebosanan siswa. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, diharapkan bagi siswa agar memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran agar dapat memperoleh dan menambah wawasan baru yang lebih luas lagi..

DAFTAR RUJUKAN

- Amornchewin, R. (2021). The development of SQL language skill in data definition and data manipulation languages using exercises with quizizz for student learning engagement. *Indonesia Journal of Informatics Education*, 89-90.
- Dodi Widya Nanda, R. U. (2021). Pengaruh media literasi terhadap kemampuan literasi siswa disekolah dasar. *JPGSD*, 1-5.
- Hanriyanti, I. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring IPA kelas V Min 1 Kota Surabaya. *JPGMI*, 5.
- Joenaidy, A. M. (2019). *Konsep Strategi Pembelajaran di Era Revolusi 4.0*. Yogyakarta: 159.
- Kusuma, S. (2017). Pengembangan literasi dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan dan Kesastraan Indonesia*, 142.
- LPTK, D. (2014). *Pembelajaran Literasi di Kelas Awal SD/MI di LPTK*. Jakarta : RTI International.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Mujiono, D. D. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Shita Krisnasari, D. S. (2022). Pemanfaatan aplikasi quizizz terhadap kemampuan literasi numerasi di PAUD. *Journal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 18-21.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriano. (2016). *Design Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syifa Agrestina, D. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap efektivitas pembelajaran PAI. *Bestari*, 119.
- Wawan Setiawan, E. F. (2010). Penerapan model pengajaran langsung (direct interaction) untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran rekayasa perangkat lunak (RPL). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6.
- Widiyanto, N. (2020, Agustus Rabu). *kemendikbud.go.id*. Retrieved from tiga pilar hadapi perubahan zaman: literasi, kompetensi dan karakter: <http://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2016/05/tiga-pilar-hadapi-perubahan-zaman-literasi-kompetensi-dan-karakter>.
- Yamin, M. (2012). *Panduan Manajemen Mutu Kurikulum Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 37-43.