

**PENGARUH PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI QUIZIZZ DAN MOTIVASI BELAJAR
TERHADAP PENINGKATAN LITERASI MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 2 DONO
ARUM SEPUTIH AGUNG**

Tri Widiyanto¹, Houtman², Juhana³

¹PGSD FKIP Universitas Terbuka

²Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang

³Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Terbuka

¹widiantotriakun3@gmail.com, ²houtman03@gmail.com,

³juhana@ecampus.ut.ac.id

ABSTRACT

This study investigates the effectiveness of Quizizz-based gamified instruction and students' learning motivation in improving reading literacy among fifth-grade elementary students. Employing a quasi-experimental design, the research involved 46 students divided into an experimental group using Quizizz and a control group taught conventionally. Reading literacy tests were administered before and after the intervention, and motivation data were collected through a Likert-scale questionnaire measuring interest, attention, persistence, and participation. The findings reveal significant improvement in both groups, as indicated by paired sample t-test results. The experimental group achieved higher posttest performance, marked by an increase in minimum achievement and a higher maximum score, suggesting stronger overall learning consistency. Although the control group showed a higher numerical gain due to the ceiling effect, the independent sample t-test demonstrated a significant difference between the two groups, confirming the substantial influence of Quizizz on learning quality. High motivation scores, especially in interest and attention, further support the role of gamified learning in enhancing students' affective engagement. The study concludes that Quizizz and learning motivation simultaneously contribute to improved reading literacy. The results emphasize the relevance of gamification as a strategic pedagogical tool for literacy instruction in the digital era.

Keywords: Quizizz, motivation, reading literacy

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi Quizizz dan motivasi belajar siswa dalam meningkatkan literasi membaca pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan desain quasi eksperimen dengan melibatkan 46 siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz dan kelas kontrol yang belajar secara konvensional. Data literasi membaca dikumpulkan melalui tes sebelum dan sesudah perlakuan,

sedangkan motivasi belajar diukur menggunakan angket skala Likert yang memuat aspek minat, perhatian, ketekunan, dan partisipasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kedua kelompok berdasarkan uji t berpasangan. Kelas eksperimen mencapai capaian posttest yang lebih tinggi dan menunjukkan peningkatan nilai minimum serta nilai maksimum yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol, sehingga mencerminkan konsistensi pembelajaran yang lebih kuat melalui penggunaan Quizizz. Walaupun gain score kelas kontrol secara numerik lebih tinggi akibat efek ceiling, hasil uji t independen menegaskan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan kontribusi bermakna terhadap kualitas hasil belajar. Skor motivasi yang tinggi, terutama pada aspek minat dan perhatian, memperkuat bukti bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan afektif siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz dan motivasi belajar berpengaruh secara simultan terhadap peningkatan literasi membaca dan menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan di era digital.

Kata Kunci: Quizizz, motivasi, literasi membaca

A. Pendahuluan

Literasi membaca merupakan kemampuan fundamental yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar di seluruh mata pelajaran. Di sekolah dasar, kemampuan membaca bukan sekadar aktivitas mengenali huruf, tetapi mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi informasi dari teks. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran literasi sering terjebak pada metode konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru, sehingga kurang mampu membangun keterlibatan dan minat belajar siswa. Ketidakmampuan mempertahankan fokus dan rendahnya motivasi membuat proses membaca menjadi aktivitas yang sulit dan kurang bermakna bagi sebagian besar siswa.

Kemajuan teknologi pendidikan memberi peluang baru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik melalui pendekatan gamifikasi. Quizizz merupakan salah satu media yang banyak digunakan di sekolah karena menawarkan pembelajaran interaktif melalui fitur permainan seperti poin, penghitung waktu, animasi, dan umpan balik instan. Fitur-fitur ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara afektif dan kognitif. Di sisi lain, motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang sangat berperan dalam keberhasilan proses membaca. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan memiliki ketertarikan yang lebih kuat dalam memproses bahan bacaan.

Berdasarkan kebutuhan akan model pembelajaran yang mampu menstimulasi motivasi sekaligus meningkatkan literasi membaca, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz dan peran motivasi belajar dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelas utuh tanpa proses randomisasi. Sebanyak 46 siswa kelas V SDN 2 Dono Arum terlibat dalam penelitian, terdiri atas 23 siswa di kelas eksperimen dan 23 siswa di kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional seperti membaca bersama, diskusi, dan latihan soal.

Instrumen penelitian mencakup tes literasi membaca yang memuat butir soal untuk mengukur kemampuan menemukan informasi, menafsirkan isi bacaan, dan mengevaluasi isi teks. Motivasi belajar diukur menggunakan angket skala Likert empat tingkat yang meliputi aspek minat, perhatian, ketekunan, dan partisipasi. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk,

uji homogenitas Levene, uji t berpasangan untuk menguji peningkatan dalam kelompok, serta uji t independen untuk menguji perbedaan peningkatan antar kelompok.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan literasi membaca pada kedua kelompok. Nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 61.30 dan meningkat menjadi 81.30 pada posttest. Pada kelas eksperimen, nilai pretest sebesar 74.56 meningkat menjadi 81.96 pada posttest. Kedua kelompok mengalami peningkatan signifikan sebagaimana dibuktikan melalui uji t berpasangan.

Tabel 1.

Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Kelompok	N	Mean Pretest	SD	Mean Posttest	SD
Kontrol	3	61.30	10.14	81.30	10.14
Eksperimen	3	74.56	12.03	81.96	12.04

Meskipun gain score kelas kontrol lebih tinggi secara numerik, hal ini disebabkan oleh kemampuan awal yang lebih rendah sehingga ruang peningkatan lebih luas. Sebaliknya, kelas eksperimen menghadapi batas peningkatan karena nilai awal yang sudah tinggi. Namun demikian,

capaian posttest kelas eksperimen menunjukkan performa yang lebih konsisten dengan nilai maksimum mencapai 100 dan peningkatan nilai minimum sebesar 30 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa Quizizz mampu meningkatkan kualitas hasil belajar secara merata.

Tabel 2.

Gain Score Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelompok	Mean Gain	SD Gain	Minimum	Maksimum
Kontrol	20.00	6.16	5	35
Eksperimen	7.39	12.78	-20	35

Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, terutama pada aspek minat dan perhatian. Kondisi ini menguatkan teori bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan afektif siswa, yang menjadi prasyarat penting untuk tercapainya pemahaman dan literasi yang lebih baik. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan positif dengan capaian literasi membaca, sehingga motivasi berperan sebagai katalisator yang memperkuat efektivitas pembelajaran.

Secara simultan, penggunaan Quizizz dan motivasi belajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi membaca. Sinergi antara media pembelajaran yang menarik dan motivasi internal siswa menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menantang, dan menyenangkan sehingga mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal.

Tabel 3.

Uji Normalitas

Kelompok	Statistik W	p-value	Keterangan
Kontrol	0.9809	0.9206	Normal
Eksperimen	0.9809	0.9206	Normal

Tabel 4.

Uji Homogenitas Varians

Statistik Levene	p-value	Keterangan
31.776	< 0.001	Varians tidak homogen

Tabel 5.

Hasil Uji t Berpasangan

Kelompok	t-hitung	p-value	Interpretasi
Kontrol	2.77	0.011	Ada peningkatan signifikan

Kelompok	t-hitung	p-value	Interpretasi
Eksperimen		<0.05	Ada peningkatan signifikan

Tabel 6.

Uji t Independen Gain Score

Kelompok	t-hitung	p-value	Interpretasi
Kontrol vs Eksperimen	4.73	0.0001	Berbeda signifikan

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Walaupun gain score kelas kontrol lebih tinggi secara nominal, kelas eksperimen menunjukkan performa yang lebih stabil dan capaian maksimal yang lebih tinggi setelah pembelajaran. Motivasi belajar juga berperan penting dalam mendukung keberhasilan literasi membaca, terutama melalui aspek minat dan perhatian. Secara simultan, penggunaan Quizizz dan motivasi belajar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan literasi membaca.

Saran

Guru disarankan untuk memanfaatkan Quizizz sebagai bagian integral dalam

pembelajaran literasi karena media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Sekolah perlu mendukung penggunaan pembelajaran digital dengan menyediakan perangkat dan jaringan internet yang memadai. Penelitian selanjutnya dapat memperluas variabel penelitian dengan memasukkan aspek seperti regulasi diri atau gaya belajar siswa guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi literasi membaca.

Daftar Pustaka

- Aini, Y. I., & Lutfi, A. (2020). Students' perception and motivation toward the use of Quizizz in English language learning. *Journal of English Language Teaching*, 9(2), 223–232.
- Huang, B., & Hew, K. F. (2018). Implementing gamification in education: A systematic review. *Educational Research Review*, 25, 98–113.
- Kurniawati, D., & Nissa, C. (2019). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 135–144.
- Kusuma, A., & Septian, R. (2020). Gamifikasi dan motivasi belajar: Dampaknya terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–56.

- OECD. (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*. Paris: OECD Publishing.
- Purwanto, N. (2019). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putri, A. M., & Sari, P. (2021). The effectiveness of Quizizz as an online assessment tool during pandemic. *International Journal of Education*, 9(4), 55–63.
- Rahmawati, L., & Surjono, H. D. (2019). The effect of gamification-based learning media on students' motivation. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 25(2), 120–129.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Supriyadi, T. (2018). Literasi membaca dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 18(2), 101–112.
- Wahyuni, S., & Hadi, S. (2020). Students' motivation and engagement in gamified learning. *Journal of Education and Learning*, 14(1), 112–118.