



**Strategi Pengayaan Berbasis Digital Membaca Cepat Dan Pemahaman  
Dengan Aplikasi Quizizz DI SD Negeri Belitung Selatan 1 Banjarmasin**  
***Speed Reading And Comprehension Digital Enrichment Strategy With Quizizz  
Application At SD Negeri Belitung Selatan 1 Banjarmasin***

<sup>1</sup>\*Ratna Restapaty & <sup>2</sup>Gusti Hanifah

<sup>1</sup>\*Universitas Borneo Lestari, Kalimantan Selatan, Banjarbaru, Indonesia.

<sup>2</sup>SDN Belitung Selatan 1 Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia.

**ARTIKEL INFO**

**ABSTRAK**

Diterima

Dipublikasi

Media pembelajaran berbasis digital merupakan alternatif yang sangat tepat dalam upaya memaksimalkan kualitas pendidikan khususnya pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar pasca pandemi Covid-19. Tujuan penelitian adalah (1) menganalisis faktor yang mempengaruhi motivasi pembiasaan membaca siswa dengan menggunakan media digital quizizz, 2) untuk menganalisis implementasi aplikasi quizizz dalam pelaksanaan pengayaan pembelajaran di pasca pandemi Covid-19 dan 3) mengetahui sejumlah kelebihan dan kekurangan yang didapatkan guru dan siswa melalui pemberian pengayaan menggunakan aplikasi quizizz. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, metode kualitatif yang bersifat deskriptif analisis. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian yakni purposive sampling dengan subjek penelitian adalah guru yang telah memanfaatkan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah kemampuan membaca cepat siswa kelas V dan VI SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pengayaan ini layak digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran, penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengayaan. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi suatu *role mode* bagi sekolah dalam penggunaan media pengayaan digital aplikasi quizizz dalam meningkatkan kemampuan membaca cepat dan membaca kirtis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

**Kata kunci:** *pengayaan, quizizz, membaca cepat*

**ABSTRACT**

The development of digital-based learning media is an excellent alternative in the attempt to enhance quality of education, especially learning Indonesian language and literature in elementary schools after the Covid-19 pandemic. The study's objectives were to (1) analyze the factors that influence students' motivation for reading habituation using quizizz digital media, 2) analyze the implementation of the quizizz application in the implementation of learning enrichment in the post-Covid-19 pandemic, and 3) learn about just a variety of advantages and disadvantages obtained by teachers and students through the provision of enrichment using the quizizz application. The research method employs a qualitative approach, a descriptive qualitative method. Purposive sampling was used in the study, with the research subject being a teacher who had utilized the Quizizz application in the learning process. The speed reading ability of grade V and VI elementary school students was the focus of this study. The results of this study show that this enrichment strategy is feasible for use as a learning innovation; however, this research is limited to the enrichment stage. The findings of this study are expected to serve as a model for schools in terms of using digital enrichment media quizzes to enhance student' speed reading and comprehension skills in Indonesian courses.

**Keywords:** *enrichment, quizizz, speed reading*

\*e-mail :

ratnarestapaty@gmail.com

Penerapan New Normal di Indonesia yang diatur dalam Keputusan Menteri Kesehatan Nomor HK.01.07/MENKES/328/2020 tentang Panduan Pencegahan dan Pengendalian Covid-19 di Tempat Kerja Perkantoran dan Industri dalam usaha. Mendukung Keberlangsungan pada Situasi Pandemi yang melanda dunia termasuk Indonesia saat ini. Fase new normal memiliki makna penyesuaian baru dalam tatanan kehidupan yakni berdamai dan berdampingan. Aktivitas sosial masyarakat pasca pandemi mulai normal, termasuk dunia Pendidikan.

Lembaga pendidikan mulai manata kembali kurikulum menuju kondisi sebelum pandemi. New normal tidak menghalangi masyarakat untuk beraktivitas khususnya di dunia pendidikan. Pembelajaran mulai dilaksanakan secara tatap muka dengan jadwal pendidikan yang disesuaikan dengan jam belajar siswa. Perubahan suasana dan kondisi pembelajaran pasca pandemi Covid-19 memberikan tantangan guru untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Upaya guru dapat mengeksplorasi pembelajaran secara maksimal dalam pemberian materi, bahan ajar, media, metode, interaksi, pengayaan dan evaluasi pembelajaran dengan memperhatikan capaian pembelajaran dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dengan ketuntasan minimal yang akan dicapai siswa. Kondisi perubahan pembelajaran ini harus mendapat perhatian, meskipun kendala-kendala selama masa covid-19 dapat diminimalisir. Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru diantaranya adalah perubahan kurikulum, perubahan pendekatan dan metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan penggunaan media online. Guru-guru harus membiasakan mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi, guru harus membiasakan media online

dalam mengajar khususnya dalam mengajarkan membaca cepat pada tingkat Sekolah Dasar.

UNESCO menyebutkan bahwa Indonesia menempati urutan yang cukup terbawah soal literasi dunia. Dengan kata lain, minat baca masyarakat Indonesia dikatakan sangat rendah. Berdasarkan indeks aktivitas literasi membaca pada tahun 2019, dari tiga puluh empat provinsi di Indonesia, 9 provinsi (26%) masuk dalam kategori aktivitas literasi sedang (angka indeks antara 40,01 – 60,00); 24 provinsi (71%) masuk kategori rendah (20,01 – 40,00); dan 1 provinsi (3%) masuk kategori sangat rendah (0 – 20,00). Artinya sebagian besar provinsi berada pada level aktivitas literasi rendah dan tidak satu pun provinsi termasuk ke dalam level aktivitas literasi tinggi dan sangat tinggi (nilai indeks antara 60,01 – 80,00 dan 80,01 – 100,00). Jawa Barat memiliki nilai indeks 39,47 termasuk dalam kategori rendah meskipun memiliki nilai indeks sedikit di atas rata-rata nilai indeks nasional yaitu 37,32 (Mutiar Shinta & Agni Noorgianib, 2022).

Namun, pada 2020, Perpustakaan memberikan hasil minat baca Indonesia masuk dalam kategori sedang (Kompas, 2021). PISA (*Program for International Student Assessment*) menyatakan untuk kategori membaca, Indonesia berada pada peringkat 72 dari 77 negara (Rahayu et al., 2022). Berdasarkan beberapa data tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa minat baca masyarakat Indonesia belum memuaskan. Keadaan tersebut makin diperparah dengan adanya pandemi Covid-19. Minat baca masyarakat Indonesia muncul keterbatasan-keterbatasan karena pandemi. Keterbatasan tersebut berdampak langsung terhadap perubahan perilaku masyarakat Indonesia terhadap aktivitas membaca. Pola pembelajaran yang terjadi saat ini seringkali masih bersifat transmisif, yaitu siswa secara pasif menyerap struktur pengetahuan yang diberikan guru atau tersedia pada buku

pelajaran saja. Sistem pembelajaran dalam pandangan konstruktivis memberikan perbedaan yang nyata. Ciri-cirinya adalah: (a) siswa terlibat aktif dalam belajarnya. Siswa belajar materi secara bermakna dengan bekerja dan berpikir, dan (b) informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa (Trianto, 2013).

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, minat baca masih menjadi masalah yang besar dalam pendidikan di Indonesia. Penelitian-penelitian tersebut memandang bahwa minat baca siswa masih rendah dan diperlukan upaya-upaya untuk memperbaikinya, mulai dari lingkungan, sistem pendidikan, pemenuhan fasilitas, hingga pada aspek kontrol orang tua. Berdasarkan kajian atas penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini mempunyai posisi yang strategis pada masa pasca pandemi ini sebagai dasar pengayaan atas membaca cepat siswa sekolah dasar (Kamalasari, 2012).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran menunjukkan bahwa strategi pengayaan ini layak digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran, penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengayaan. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi suatu *role mode* bagi sekolah dalam penggunaan media pengayaan digital dengan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan kemampuan membaca cepat dan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif analisis. Sumber data penelitian ini adalah siswa dan guru sekolah dasar kelas V & VI berjumlah 90 responden. Pemilihan Sekolah Dasar yang digunakan sebagai sumber data penelitian dipilih berdasarkan sampel sekolah yang melakukan program Literasi Sekolah. Teknik

pengumpulan data meliputi tiga teknik, yaitu kuesioner, wawancara, dan observasi. Alat ukur atau instrumen yang sudah disusun berdasarkan kisi-kisi kuesioner didistribusikan kepada siswa kelas V&VI sekolah dasar melalui *link geogle form*, kemudian dikonfirmasi melalui wawancara kepada Bapak/Ibu guru dan observasi. Instrumen penelitian dirumuskan berdasarkan teori minat baca, meliputi minat, motivasi, dan kebiasaan membaca.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif. Peneliti membaca dan mengidentifikasi seluruh data yang terkumpul, lalu menginterpretasikannya berdasarkan data, teori, dan fenomena-fenomena yang terekam selama proses pengumpulan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran pada masa New Normal di SD Negeri Belitung Selatan I Banjarmasin, dilakukan dengan berbagai cara yang dilakukan oleh guru, salah satunya pada kegiatan pengayaan berbasis digital yakni dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Hal tersebut sebagai upaya sekolah terhadap perubahan suasana dan kondisi pembelajaran pasca pandemi Covid -19. Guru berupaya untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut.

Hasil penelitian ini meliputi (1) menganalisis faktor yang mempengaruhi motivasi pembiasaan membaca siswa dengan menggunakan media digital *quizizz*, 2) untuk menganalisis implementasi aplikasi *quizizz* dalam pelaksanaan pengayaan berbasis digital, dan 3) mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pengayaan menggunakan aplikasi *quizizz*.  
**Faktor yang mempengaruhi pembiasaan membaca cepat**

Faktor yang dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa dalam

kemampuan membaca cepat siswa kelas V dan VI yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal siswa terhadap kemampuan membaca cepat meliputi pemahaman teori membaca cepat, perasaan, keinginan, kebiasaan sikap membaca (rileks tubuh, jarak antara mata dan tulisan, gerak mata, konsentrasi) dan usaha-usaha yang relevan dilakukan untuk memenuhi minat membaca, sedangkan faktor eksternal yakni meliputi; lingkungan sosial, keluarga, dan lingkungan sekolah.

Membaca cepat meliputi pengetahuan tentang makna, pengetahuan tentang fakta, kemampuan mengidentifikasi tema inti, kemampuan mengikuti tatanan bacaan atau bagian bacaan, kemampuan menangkap hubungan kausal (makna), kemampuan menarik kesimpulan, dan kemampuan menemukan maksud penulis (Alek, dalam (Fahmy et al., 2021). Kecepatan membaca cepat tidak diukur dari kecepatan membaca saja melainkan dengan pemahaman terhadap bacaan, adapun rumus yang dipergunakan untuk mengetahui jumlah kata yang terbaca dalam per menit (Kamalasari, 2012) sebagai berikut.

Hasil membaca cepat dari tes dengan menggunakan aplikasi quizizz diperoleh secara rinci pada tabel I berikut.

Tabel I Tingkat Kecepatan Membaca

$$\frac{\text{Jumlah kata yang dibaca}}{\text{Jumlah detik untuk membaca}} \times 60 = \text{Jumlah Kpm}$$

Tabel I di atas menunjukkan hasil bahwa dari 90 responden tingkat kecepatan termasuk dalam kategori baik sekali dengan pemerolehan kata  $\geq 141$  KPM sebanyak 72,22 %, sedangkan kategori baik dengan pemerolehan 91-140 KPM sebanyak 25,55%, dan kategori cukup baik dengan pemerolehan 40-90 KPM hanya sebanyak 2,2%. Berdasarkan hal tersebut siswa kelas V & VI di SD Negeri Belitung Selatan I termasuk baik sekali kemampuan membaca cepat sesuai dengan usia dan pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian bahwa

mecepatan membaca efektif standar harus disesuaikan pada levelnya dan kategori pendidikan. Kecepatan membaca setiap orang berbeda-beda sesuai pada tingkat usia. Standar kecepatan membaca yang memadai untuk semua level adalah tingkat SD adalah 140 kpm, tingkat SMP adalah 140 hingga 175 kpm, SMA level adalah 175 hingga 245 kpm, level perguruan tinggi 245 hingga 280 kpm dan untuk profesional, kecepatan membaca bisa mencapai 500 kpm. Disimpulkan bahwa setiap jenjang pendidikan memiliki kemampuan membaca yang berbeda-beda kapasitas kecepatan (Widiatmoko et al., 2020).

Faktor internal yang berpengaruh dalam membaca cepat pada aspek perasaan yakni sebanyak 86,7% responden mengaku senang membaca dengan menggunakan media digital (HP atau Laptop) dan aspek keinginan sebanyak 97,7% responden sangat tertarik membaca dengan tampilan digital. Selain itu, terdapat 2,3% responden yang kurang senang membaca. Berdasarkan data tersebut, dapat diamati bahwa responden yang senang membaca karena perasaan senang, rileks, lebih banyak daripada responden yang kurang senang membaca. Aspek selanjutnya yakni kebiasaan sikap membaca dengan beberapa indikator pertanyaan antara lain rileks, gerak mata, posisi tubuh saat membaca, dan jarak pandang membaca. Hasil dari aspek sikap yakni

No	Kecepatan membaca kata permenit (KPM)	Kategori	Hasil
1	141 - ....	Baik sekali	72,22 %
2	91 - 140	Baik	25,55 %
3	40 - 90	Cukup baik	2,2 %

sebanyak 77,8% responden memiliki sikap membaca yang sangat baik.

Faktor eksternal yakni meliputi; aspek lingkungan sosial, keluarga, dan lingkungan sekolah yakni sebanyak 76,5% responden menjawab lingkungan sekolah memiliki peranan yang besar dalam mendukung meningkatkan kemampuan membaca cepat dengan

menggunakan media digital, 20% faktor keluarga mempengaruhi dalam meningkatkan membaca cepat sebagai kontrol penggunaan media digital, sedangkan aspek lingkungan sosial sebanyak 3,5 % berpengaruh terhadap kemampuan membaca cepat. Lingkungan sosial tidak banyak berperan dalam membaca cepat dikarenakan kelas V dan kelas VI tidak banyak kegiatan diluar sekolah sehingga keterbatasan pertemanan dan masyarakat sekitar tidak berpengaruh besar terhadap kemampuan membaca cepat. Secara psikologis responden mampu memahami sesuatu dengan logika dan emosional yang stabil.

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa siswa kelas V & VI SD Negeri Belitung Selatan I, sesuai dengan karakter siswa yakni tahap operasional konkret (*the concrete operational*, 7–11 tahun). Tahap tersebut anak mulai dapat memahami logika secara stabil. Karakteristik anak pada tahap ini antara lain adalah (i) anak dapat membuat klasifikasi sederhana, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifatsifat umum, misalnya klasifikasi warna, klasifikasi karakter tertentu. (ii) Anak dapat membuat urutan sesuatu secara semestinya, menurutkan abjad, angka, besar-kecil, dan lain-lain. (iii) Anak mulai dapat mengembangkan imajinasinya ke masa lalu dan masa depan; adanya perkembangan dari pola berpikir yang egosentris menjadi lebih mudah untuk mengidentifikasi sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda. (iv) Anak mulai dapat berpikir argumentatif dan memecahkan masalah sederhana, ada kecenderungan memperoleh ide-ide sebagaimana yang dilakukan oleh dewasa, namun belum dapat berpikir tentang sesuatu yang abstrak karena jalan berpikirnya masih terbatas pada situasi yang konkret (Marinda, 2020)

## **Implementasi pengayaan menggunakan aplikasi quizizz**

Tantangan pembelajaran dan perubahan yang dilakukan di era society 5.0, termasuk yang harus dilakukan oleh satuan pendidikan sebagai gerbang utama dalam mempersiapkan SDM unggul. dunia pendidikan diperlukan kecakapan hidup abad 21 atau lebih dikenal dengan istilah 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*). SDN Belitung Selatan I berinovasi konsep dengan pembelajaran yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Wujud transformasi teknologi pada pembelajaran di SDN Belitung Selatan I Banjarmasin yakni salah satunya pembelajaran memanfaatkan teknologi dalam mencapai standar isi dan standar kompetensi lulusan. Proses pembelajaran melibatkan interaksi, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan kesempatan yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Proses mencapai tujuan dan prinsip-prinsip pembelajaran tersebut terdapat kesulitan atau masalah belajar.

Masalah-masalah tersebut dapat diatasi oleh setiap satuan pendidikan dengan menyelenggarakan program pembelajaran remedial atau perbaikan dan pengayaan (Anggraini et al., 2020). Potensi lebih yang dimiliki siswa SDN Belitung Selatan I menyelenggarakan program pengayaan berbasis digital yakni quizizz, dengan materi menggali dan memaparkan informasi penting pada teks narasi. Gambaran tampilan quizizz dengan 20 pertanyaan yang dilengkapi dengan batas waktu /soal untuk pengerjaan yang disesuaikan jumlah kata di setiap teks narasi sesuai dengan standar Kata Per Menit. Tampilan cover soal dilengkapi dengan gambar dan judul kopetensi yang akan di tes, seperti gambar 1 berikut.





**Gambar 1.** Gambaran tampilan Quizizz

Gambar 1 menunjukkan bahwa guru dapat memilih dan mempersiapkan pengaturan aktivitas yang menarik, seperti tema, musik, variasi warna, *power ups* yakni siswa dapat memperoleh bonus sehingga quiz menyenangkan atau dapat dimatikan untuk penilaian yang serius. Pengaturan waktu dapat di atur dengan *test timer* sesuai dengan yakni 140 kata per 1 menit. Menu mulai langsung dapat dipilih klasik atau kecepatan guru, apabila menu klasik yang dipilih berarti siswa mengerjakan kuis dengan kecepatan mereka sendiri dan guru melihat hasil secara langsung. Sedangkan apabila di pilih menu kecepatan guru mengendalikan kecepatan sehingga setiap siswa mendapatkan kecepatan yang sama. Setelah di pilih salah satu menu, siswa menerima link dan angka kode untuk masuk dalam ruang tunggu. Setelah dipastikan semua siswa sudah bergabung dalam quizizz, guru dapat memilih “mulai”, dan siswa menerima notifikasi persiapan pergerakan angka berkedip 1,2,3,4,5 sebagai aba-aba untuk memfokuskan pikiran. Pengayaan dilaksanakan setelah memperoleh hasil belajar siswa pada Ujian Tengah Semester tahun ajaran 2022/2023. Visualisasi test membaca cepat pada gambar 2 berikut.



**Gambar 2.** Contoh soal pengayaan

Gambar 2 menunjukkan soal yang disajikan dalam teks narasi kepahlawanan dengan pemilihan diksi yang mudah dipahami sehingga siswa dapat membaca dan menjawab dengan cepat sebelum limit waktu berakhir. Hal tersebut sesuai dengan pendapat bahwa persepsi tepat mengenai diksi, semantik, sintaksis, proses linguistik dan pemahaman merupakan persyaratan dasar yang diperlukan untuk memperoleh keterampilan membaca yang efektif dan membaca yang sehat. Membangun lingkungan membaca efektif dalam mengatasi kesulitan membaca yakni dengan mengajarkan melalui metode yang tepat dengan mempertimbangkan perbedaan individu yang berkontribusi pada pengurangan kesulitan. Selain itu, deteksi dini siswa dengan kesulitan membaca dan penerapan program intervensi untuk kesulitan membaca sangat penting. Program membaca pengayaan dapat menjadi sarana yang baik untuk intervensi kecepatan membaca (Akyol et al., 2014). Kegiatan pengayaan adalah kegiatan yang diberikan kepada siswa kelompok cepat agar siswa dapat mengembangkan potensinya secara optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimiliki. Kegiatan pengayaan pada prinsipnya memberikan kesempatan pada siswa yang pandai untuk meningkatkan pengetahuannya dengan cara dan kecepatan yang sesuai dengan kemampuannya (Dwiretnowati Evi, 2012).

Hasil obeservasi pengayaan membaca cepat dengan kompetensi dasar menggali dan memaparkan informasi penting teks narasi yang bertopik kepahlawanan menggunakan

strategi KWL. Strategi membaca cepat dengan quizizz dalam penelitian ini diidentifikasi bahwa siswa dan guru mengguankan dengan strategi KWL (*Know – Want to know – Learned*) Strategi KWL merupakan strategi yang berbasis keaktifan siswa. Strategi KWL siswa terus diarahkan untuk aktif secara mental pada sebelum membaca, saat membaca, dan sesudah membaca. Strategi ini membantu siswa memikirkan informasi baru yang diterimanya, tetapi juga mengeksplorasi apa yang telah diketahuinya. Aktif secara mental pada sebelum membaca, saat membaca teruji dengan adanya music dan pergerakan pada pilihan layar siswa sebagai pemberitahuan score 5 tertinggi, seperti gambar 3 berikut.



**Gambar 3.** Tampilan 5 teratas di Quizizz

Gambar 3 menunjukkan tampilan 5 teratas yang di *checklist* dapat menjadikan motivasi siswa lain untuk lebih cermat dan teliti dalam membaca cepat dan pemahaman. Tampilan di atas tidak hanya bisa dilihat layar guru tetapi layar siswa juga tersajikan. Hal tersebut dapat mengoptimalkan kemampuan membaca cepat. Strategi KWL (*Know – Want to know – Learned*) memperkuat kemampuan siswa mengembangkan pertanyaan tentang berbagai topik serta bisa menilai hasil belajar mereka sendiri. Strategi KWL melibatkan tiga langkah dasar, yaitu tentang apa yang mereka ketahui, menentukan apa yang ingin mereka ketahui, dan mengingat kembali apa yang mereka pelajari dari membaca. Kemampuan membaca siswa secara terus menerus di latih mulai dari pelaksanaan pembelajaran sampai kegiatan pengayaan. Pengayaan membaca cepat dan pemahaman berbasis digital melalui Quizizz yakni dengan menyajikan teks narasi,

dengan batasan waktu (Jewaru et al., 2020). Hal tersebut di secara otomatis dapat mengetahui berapa kata per menit (KPM) tampilan dalam quizizz seperti pada gambar 4. berikut.



**Gambar 4.** Contoh teks narasi di Quizizz

Narasi teks dan pertanyaan yang disusun dalam aplikasi quizizz akan menimbulkan sikap penasaran dan ingin fokus untuk membaca. Pertanyaan- pertanyaan pemahaman tersebut menumbuhkan kemampuannya untuk mengklasifikasikan informasi/kejadian, mengambil pesan yang terdapat dalam bacaan serta menyimpulkan isi bacaan yang baca. Data ini meliputi kebiasaan membaca, durasi membaca, alasan membaca, tempat membaca, dan usaha memperoleh bahan bacaan. Permainan edukatif ini memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan melalui penggunaan media pembelaran quizizz karena aspek kemenarikan dan dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih menyenangkan dikarenakan mengakomodir gaya belajar yang beragam baik visual dan audio juga kinestetik, sebanyak 98,89% responden mengaku bersemangat dan antusias dalam menyelesaikan soal bacaan yang ingin dibaca. Hasil lain yang menunjukkan bahwa siswa dan guru tidak lagi menghabiskan waktu untuk membahas dan mengoreksi hasil evaluasi siswa karena hasilnya langsung bisa tampil di layar masing-masing. Sebanyak 95% responden menginginkan pengayaan dengan media digital dapat dilaksanakan untuk setiap mata pelajaran.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa quizizz penyajiannya soal yang menarik (audio dan visual) perhatian siswa

untuk berkompetisi membaca dengan cepat, tepat waktu dan memilih dengan cermat sebagai bukti membaca pemahaman. Berdasarkan data tersebut, peneliti melanjutkan pada aspek yang paling nyata, yaitu usaha-usaha yang dilakukan untuk memenuhi hasrat minat membaca. Responden ingin pengayaan dengan matapelajaran tersulit lainnya dengan membaca berbasis digital yakni aplikasi quizizz seperti matematika sebanyak 89% lebih banyak dari pada responden yang ingin membaca buku yang tersedia di perpustakaan sekolah. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian lain, bahwa program pengayaan merupakan pembelajaran tambahan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan pembelajaran baru bagi peserta didik yang memiliki kelebihan dibanding dengan peserta didik yang lain sehingga mereka dapat mengoptimalkan perkembangan minat, bakat dan kecakapan (Prasetya & Hakim, 2016).

## **Evaluasi pengayaan dengan aplikasi quizizz**

Salah satu media evaluasi pembelajaran bahasa berbasis digital adalah dengan menggunakan quizizz. Quizizz sebagai alternatif dalam membaca cepat yang tidak hanya terkait dengan teknik mengenali kumpulan kata ataupun menghilangkan kebiasaan buruk yang menghambat membaca cepat dan pemahaman. Salah satu aspek yang sering dilupakan adalah langkah-langkah serta sikap yang baik ketika membaca. Guru merancang alat ukur untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap teks bacaan yang baca, dapat berupa tes. Tes membaca bertujuan untuk mengidentifikasi, memilih, atau merespon jawaban yang telah disediakan, dalam penelitian ini menggunakan misalnya bentuk soal objektif atau pilihan ganda. Kecepatan membaca dan pemahaman di aplikasi quizizz terekam lengkap dengan rata-rata waktu per pertanyaan atau limit waktu. Kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan aplikasi quizizz antara lain.

Media evaluasi pembelajaran quizizz memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk *spreadsheet Excel*. Guru bahkan dosen dapat melacak jumlah jawaban siswa. Pemanfaatan quizizz membantuk pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu. Kemampuan untuk membuat rencana pembelajaran yang baik dan implementatif, mempraktikkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, memperoleh sumber belajar yang lengkap dan memanfaatkan multimedia, serta mendokumentasikan aktivitas belajar dan sumber belajar yang digunakan dengan baik. Pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi ini, siswa memiliki kemudahan dalam mengakses sumber belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, orang tua juga dapat aktif berpartisipasi dalam memantau materi yang disampaikan oleh para guru di sekolah (Darmaningrat et al., 2018).

Pemanfaatan quizizz dapat diaplikasikan dalam pembelajaran khususnya pengayaan yang menarik sehingga dapat mengatasi kejenuhan siswa, dan melatih kembali kemampuan membaca cepat dalam pembelajaran tematik (Bahasa Indonesia) tingkat SD. Quizizz secara visual menarik dengan di lengkapi fitur foto, video, audio, tema warna, mudah dalam penggunaannya karena berbasis android. Pengayaan dengan quizizz bertujuan agar siswa terlatih, terbiasa dan terkonfirmasi dari pelajaran yang diajarkan guru sebelumnya dan mudah diingat karena menggunakan pendekatan melalui permainan, jadi Quizizz dapat menjadi tools pendamping belajar yang menambah pemahaman siswa. Selain hal tersebut, kelebihan lain yakni efisien waktu sebanyak , perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran; Kejujuran siswa yang serius dalam mengerjakan soal tes yang diberikan guru 97%, kesipilinan siswa pada saat guru menyampaikan tugas-tugas 95%,



keberanian dan kepercayaan diri siswa sebanyak 93%.

Berdasarkan data tersebut bahwa siswa memperhatikan dan merespon pelajaran dengan antusias dan sungguh-sungguh. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa media aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa (Mei et al., 2018). Penelitian serupa menyebutkan hasil bahwa seluruh siswa dapat mencapai ketuntasan dalam evaluasi pembelajaran dikarenakan siswa semakin termotivasi untuk bisa mengerjakan quizizz, sehingga pemahaman materi serta hasil belajar siswa meningkat (Pusparani, 2020). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa kelebihan Quizizz dapat memotivasi siswa untuk tetap melaksanakan proses pembelajaran, dalam hal ini lebih terfokus pada proses review menjelang evaluasi.

Pengayaan yang menekankan pendekatan *teacher centered* telah lama ditinggalkan karena diduga tidak membawa keberhasilan. Proses Pembelajaran sampai pada pengayaan berbasis digital diharapkan mengarah pada tumbuhnya pembiasaan & keterampilan membaca cepat. Pendekatan digital yang dipilih menuntut bahan pengayaan lebih fungsional, bermakna dan relevan. Pelaksanaannya pengayaan menggunakan Quizizz di SDN Belitung Selatan I Banjarmasin, menunjukkan hasil yang maksimal, dengan kelemahan dalam pengembangannya. Berdasarkan permasalahan di atas, khususnya yang berkaitan dengan kelemahan, maka perlu mendapat perhatian. Kelemahan penggunaan quizizz yakni aspek efektivitas waktu sebelum memulai quizizz sebanyak 38,2 % siswa dan guru memerlukan waktu yang lama dalam mengumpulkan peserta agar quiz dapat di mulai secara bersamaan. Aspek keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa dalam hal ini mencakup HP/Laptop dan jaringan, sebanyak 38,7% responden. Aspek keterbatasan siswa

dalam berinteraksi sebanyak 29%, dalam hal ini siswa tidak bisa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan atau kendala dalam proses pengayaan, karena siswa harus memaksimalkan serius dalam mengerjakan soal tes yang diberikan. Oleh karena itu, berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa responden yang merasa biasa saja terhadap kelemahan – kelemahan penggunaan aplikasi quizizz, hal tersebut dikarenakan kelebihan dan kemenarikan lebih banyak dirasakan responden saat membaca teks narasi. Berdasarkan data tersebut, dapat diamati bahwa responden yang membaca dalam durasi lebih dari 60 menit lebih sedikit daripada responden yang membaca dalam durasi 20 sampai dengan 30 menit. Durasi membaca tidak lama dan motivasi membaca siswa sudah tercampur dengan motivasi-motivasi yang lain, artinya tidak murni atas kemauan sendiri & menganggap bahwa itu bukan bahan bacaan, itu hanya sebatas tugas dan rutinitas yang harus dikerjakan. Pembiasaan kembali minat membaca terjadi karena adanya perubahan terhadap cara membaca pada masa pandemi covid-19 (Wati, 2021). Jika pada masa normal, siswa bisa melakukan aktivitas baca di sekolah dan di perpustakaan, pada masa pandemi covid-19, siswa tidak dapat melakukan hal tersebut karena adanya pembatasan-pembatasan selama pandemi.

## KESIMPULAN

Kemampuan membaca cepat siswa sekolah dasar pada masa new normal dengan menggunakan quizizz sangat efektif untuk menarik perhatian siswa dalam membaca cepat agar terbiasa. Hal ini terjadi karena terjadi perubahan kebiasaan dan siswa mengalami adanya keterbatasan-keterbatasan selama pandemi. Pemanfaatan quizizz, memperoleh hasil bahwa faktor internal lebih mendukung dan meningkatkan motivasi dalam kegiatan pengayaan berbasis digital, dibandingkan faktor eksternal. Implementasi pengayaan

menggunakan aplikasi quizizz lebih banyak menyenangkan dengan visualisasi yang menarik. Kelebihan pengayaan menggunakan aplikasi quizizz lebih banyak diperoleh dan dirasakan daripada kelelahannya quizizz itu sendiri. Hal tersebut dikarenakan muncul perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pengayaan membaca cepat. Maka dari itu, untuk mengatasi peralihan dan menumbuhkan motivasi belajar transisi perlu didukung dengan lingkungan yang kondusif untuk mendukung aktivitas membaca cepat, mulai dari penyediaan aplikasi quizizz dengan komputer sekolah, beberapa aplikasi membaca digital dalam skala rumah dan skala kecil lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akyol, H., Çakiroğlu, A., & Kuruyer, H. G. (2014). A study on the development of reading skills of the students having difficulty in reading: Enrichment reading program. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 6(2), 199–212.
- Anggraini, W., Utami, A., Santi, P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2–10.
- Darmaningrat, E. W. T., Ali, A. H. N., Wibowo, R. P., & Astuti, H. M. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning Untuk Pembelajaran Pengayaan Di Sekolah Menengah Kota Surabaya. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, November, 86–96.
- Dwiretnowati Evi. (2012). *PENGELOLAAN PROGRAM PENGAYAAN DALAM PERSIAPAN MENGHADAPI UJIAN NASIONAL Oleh: PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA*.
- Fahmy, Z., Purwo Yudi Utomo, A., Edy Nugroho, Y., Tetty Maharani, A., Akhla Alfatimi, N., Izmi Liyana, N., Galih Kesuma, R., & Titi Wuryani, dan. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sastra Indonesia*, 10(2), 121–126. <https://doi.org/10.15294/jsi.v10i2.48469>
- Jewaru, M. E., Simpen, I. W., & Dhanawaty, N. M. (2020). Penerapan Strategi Kwl ( Know , Want To Know , Learned ) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Viii Smp Bali Star Academy. 4743, 57–63.
- Kamalasari, V. (2012). Latihan Membaca Cepat Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat Dan Pemahaman Bacaan. *Basastra*, 1(1).
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>
- Mutiara Shinta, & Agni Noorgianib. (2022). PROFIL MINAT MEMBACA ANAK USIA 4 – 5 TAHUN (Studi Deskriptif Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di RA Muhammad Iqbal Kota Cimahi). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(1), 9–13. <https://doi.org/10.55606/juridikbud.v2i1.146>
- Prasetya, N. B., & Hakim, L. (2016). Pengembangan permainan kartu domino sebagai media pengayaan sistem penilaian persediaan. *Jurnal Pendidikan*, 5(4), 1–6.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rahayu, A. P., Pangestika, M. P., Paud, P. G., Universitas, F., & Surabaya, M. (2022). *MENDONGENG Organisasi untuk Kerja*

- Trianto. (2013). *Trianto. (2009). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prastowo, Andi. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: DIVA Press. 2009, 2013.
- Wati, F. I. (2021). DAMPAK PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Tunas : Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 32–37.
- Widiatmoko, J., Indarti, M. G. K., & Pamungkas, I. D. (2020). Corporate governance on intellectual capital disclosure and market capitalization. *Cogent Business and Management*, 7(1). <https://doi.org/10.1080/23311975.2020.1750332>