

The Effect of Quizizz Application on Junior High School Students' Reading Skills

[Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Keterampilan Membaca Siswa SMP]

Sherina Ariesty Marsella¹⁾, Vidya Mandarani²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: ymandarani@umsida.ac.id

Abstract. *Technology is evolving in ways that have a positive impact on people's lives, one of which is education. To ensure that pupils are not bored, educators must foster a creative and inventive learning environment. This study aims to improve students' reading skills at SMP Muhammadiyah 6 Krian by using the Quizizz application. The sample taken by the researchers was 7B class totaling 30 students. This research was conducted using the pre-experimental method. The pre-experimental method used is the one group pretest-posttest design. Researchers used descriptive text to collect data and used the IBM Statistics Version 26 application to calculate research results. The results of this study indicate that the Quizizz application affect student learning outcomes because the scores between the pre-test and post-test increased. The implications are drawn from the research findings that are significant differences in students' reading skills between before and after using Quizizz application, this research implies that the use of Quizizz application is needed in teaching reading. Considering the conclusions drawn above, it implies that the use of Quizizz application is able to improve students' reading skills that can be seen from the progress of students in working on the questions after being given treatment using the Quizizz application.*

Keywords - Reading Skill, Quizizz Application, Junior High School Students'.

Abstrak. *Teknologi berkembang dengan cara yang memberikan dampak positif bagi kehidupan masyarakat, salah satunya adalah pendidikan. Untuk memastikan bahwa siswa tidak bosan, pendidik harus menumbuhkan lingkungan belajar yang kreatif dan inventif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di SMP Muhammadiyah 6 Krian dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Sampel yang diambil peneliti adalah kelas 7B yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pra eksperimen. Metode pra eksperimen yang digunakan adalah desain satu grup pre-test dan post-test. Peneliti menggunakan teks deskriptif untuk mengumpulkan data dan menggunakan aplikasi IBM Statistik Versi 26 untuk menghitung hasil penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz mempengaruhi hasil belajar siswa karena skor antara pre-test dan post-test meningkat. Implikasi yang ditarik dari temuan penelitian adalah adanya perbedaan yang signifikan dalam keterampilan membaca siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Quizizz, penelitian ini menyiratkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz diperlukan dalam pengajaran membaca. Berdasarkan kesimpulan yang telah ditarik di atas, dapat diartikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa yang dapat dilihat dari kemajuan siswa dalam mengerjakan soal setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi Quizizz.*

Kata Kunci - Kemampuan Membaca, Aplikasi Quizizz, Siswa Menengah Pertama.

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa yang paling luas dan paling penting di dunia [1]. Ada empat kemampuan yang terlibat dalam belajar bahasa Inggris: berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan memiliki kesulitannya sendiri; terutama membaca. Dalam kegiatan membaca, tidak semua siswa dapat memahami maksud dari teks bahasa Inggris. Membaca adalah proses di mana pengetahuan awal pembaca dan informasi dari teks berinteraksi untuk menciptakan makna [2]. Dalam arti lain, membaca adalah kegiatan melihat dan memahami isi teks dengan suara atau hati [3]. Kemampuan membaca siswa sangat dipengaruhi oleh penguasaan keterampilan kosa kata dan kebiasaan membaca, yang memungkinkan mereka lebih mudah memahami bacaan [4]. Tujuan membaca adalah untuk menemukan dan memperoleh pengetahuan, mengonsumsi konten, dan memahami apa yang sedang dibaca [5]. Dalam banyak situasi, membaca dianggap sebagai saluran komunikasi di dunia yang semakin luas [6].

Mengajar adalah proses penyampaian ilmu pengetahuan antara guru dan murid. Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah sekedar mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang disajikan dalam bentuk informasi atau materi pelajaran [7]. Ada tiga kategori konsep mengajar menurut International Encyclopedia dalam jurnal Isola Rajagopalan [8]: Mengajar sebagai keberhasilan menunjukkan bahwa belajar itu berlangsung karena mengajar memerlukan belajar dan dapat dipahami sebagai kegiatan yang tentunya mempengaruhi belajar. Mengajar sebagai kegiatan yang disengaja, bagaimanapun, menunjukkan bahwa mengajar mungkin tidak secara logis menyiratkan belajar, dapat diantisipasi bahwa itu akan dan mengajar sebagai perilaku normatif menunjukkan tindakan yang dilakukan dengan maksud untuk menghasilkan studi lain yang menunjukkan kegiatan keluarga: melatih dan mengajar adalah anggota utama dan indoktrinasi.

Teknologi semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang memberikan dampak positif dalam kehidupan, salah satunya untuk pendidikan [9]. Kita dapat mengakses lebih banyak dan lebih cepat informasi yang didapat dari beberapa sumber. Pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kualitas yang diperlukan dirinya dan masyarakat, seperti kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. [10]. Pendidik memiliki kewajiban untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan inovatif agar siswa tidak merasa bosan. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia. Penyajian informasi dan konten dibuat lebih jelas dalam media pembelajaran, sehingga meningkatkan proses dan hasil pembelajaran [11]. Salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan adalah Quizizz. Quizizz adalah alat situs web untuk membuat tes yang menyenangkan dan interaktif untuk digunakan di kelas [12]. Alasan memilih aplikasi Quizizz adalah dapat memudahkan guru dalam membuat soal, memudahkan pemeringkatan siswa, koreksi otomatis, review soal, dan dapat mengacak urutan soal tiap siswa. Terdapat beberapa model soal seperti multiple choice, checkbox, open ended, dan poll sehingga guru dapat memilih sesuai dengan kebutuhannya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teks deskriptif untuk mengumpulkan data. Teks deskriptif adalah jenis teks yang bertujuan untuk memberikan informasi. Isi dari deskriptif adalah objek, binatang, manusia, dan lain-lain [13]. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teks deskriptif tentang tempat untuk membuat pertanyaan. Ada dua struktur generik dalam teks deskriptif, yaitu identifikasi dan deskripsi. Identifikasi berisi pengenalan orang, binatang, benda, atau tempat. Description berisi tentang gambaran tentang sesuatu seperti binatang, benda, tempat atau orang dengan menjelaskan ciri-ciri, bentuk, warna, atau hal-hal yang berhubungan dengan apa yang penulis gambarkan. Tujuan teks deskripsi adalah untuk menggambarkan orang, benda atau tempat secara khusus dan untuk menggambarkan orang, benda atau tempat tertentu. Ada empat fitur bahasa dalam teks deskriptif. Pertama, partisipan khusus: memiliki objek tertentu, tidak umum dan unik (hanya satu). Kedua, menggunakan kata sifat untuk memperjelas kata benda, misalnya: bunga yang indah. Ketiga, menggunakan simple present karena menceritakan tentang fakta dari objek yang dideskripsikan. Yang terakhir adalah action verbs: verba yang menunjukkan suatu aktivitas (misalnya: berlari, berjalan dalam tidur, menangis, tertawa, melompat, dan lain-lain).

Ada beberapa penelitian sebelumnya tentang aplikasi Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian sebelumnya yang pertama adalah tentang peningkatan kemampuan membaca siswa melalui Quizizz siswa kelas X SMA [14]. Penelitian ini menggunakan metode pra eksperimen dan juga menggunakan teks deskriptif. Peneliti memilih satu kelas yang terdiri dari 22 siswa untuk mengumpulkan data dari semua kelas secara acak. Sebagai hasil dari penelitian ini, aplikasi Quizizz dapat berkontribusi lebih banyak dalam pengajaran dan pembelajaran membaca teks. Penelitian kedua sebelumnya adalah tentang pengaruh aplikasi Quizizz terhadap pemahaman bacaan bahasa Inggris siswa kelas sebelas SMA [15]. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen kuantitatif. Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 yang terdiri dari 37 siswa. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Mobile-Assisted Language Learning (MALL) yang terintegrasi dengan Quizizz terhadap pemahaman membaca siswa kelas XI. Penelitian ketiga sebelumnya tentang penggunaan Quizizz untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa [16]. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif studi literatur. Ada beberapa langkah yang dilakukan peneliti. Data yang dikumpulkan dari sumber primer dan sekunder merupakan tindakan pertama yang dilakukan. Dalam sumber primerpeneliti mengumpulkan informasi dengan membaca artikel penelitian tentang penggunaan Quizizz dalam pengajaran bahasa dan pengembangan literasi. Data yang dikumpulkan dari buku dan artikel dalam sumber sekunder digunakan untuk mendukung penelitian ini. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi Quizizz dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar membaca karena memiliki beberapa fitur dan kualitas yang mendorong siswa untuk lebih sering membaca, dan jika siswa sering membaca dapat melatih kemampuan membaca mereka.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, seluruh peneliti menggunakan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Pada penelitian sebelumnya, yang pertama menggunakan aplikasi Quizizz dalam teks

deskriptif dan juga menggunakan metode pre-experimental dengan partisipan siswa SMA. Teks deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menggambarkan tentang orang. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan keterampilan membaca teks deskriptif dengan menggunakan Quizizz karena aplikasi ini merupakan media yang menarik dalam mengajarkan keterampilan membaca bahasa Inggris. Penelitian kedua sebelumnya berfokus pada pemeriksaan dampak utama pengintegrasian Quizizz dengan pembelajaran bahasa berbantuan seluler (MALL) pada pemahaman membaca siswa di kelas sebelas sekolah menengah. Penelitian ketiga sebelumnya berfokus pada mempelajari makalah penelitian terkait penggunaan Quizizz dalam bahasa mengajar dan belajar membaca, kemudian mengumpulkan data dari artikel dan buku. Setelah itu mengklasifikasikan data terkait penggunaan Quizizz dalam pembelajaran membaca.

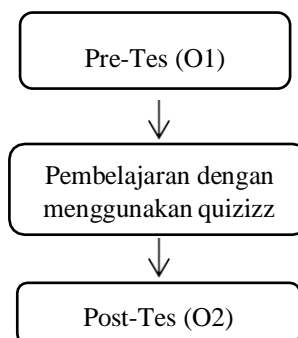
Pada penelitian ini peneliti memfokuskan penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa SMP. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti, SMP Muhammadiyah 6 Krian belum menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan teks deskriptif dalam penelitian ini karena RPP guru SMP Muhammadiyah 6 Krian memuat teks deskriptif pada saat penelitian akan dilakukan. Pada saat peneliti melakukan pre-observation, siswa kurang antusias dalam belajar bahasa Inggris, khususnya dalam keterampilan membaca. Siswa lebih suka bermain gadget daripada buku pelajaran. Maka dari itu peneliti ingin memanfaatkan gadgetnya untuk meningkatkan kemampuan membaca menggunakan Quizizz. Maka penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan “Adakah pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Krian?”

II. METODE

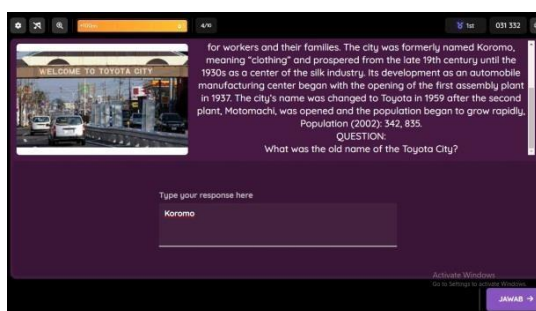
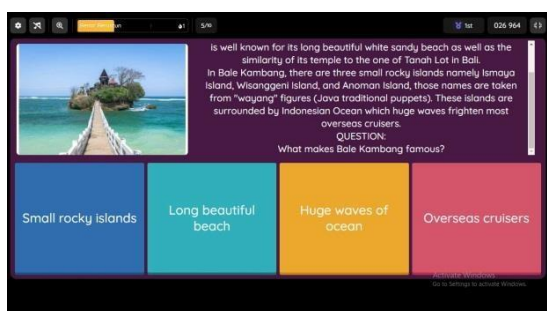
Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menilai data dalam penelitian ini. Pendekatan penelitian kuantitatif mengumpulkan data dalam bentuk numerik dan menggunakan teknik matematika, khususnya statistik, untuk menganalisisnya guna menjelaskan suatu masalah atau fenomena [17].

Penelitian ini menggunakan metode pra eksperimen. Metode pra-eksperimen dibagi menjadi tiga jenis yaitu studi kasus satu-shot, desain pretes-postes satu kelompok, dan perbandingan kelompok statis [18]. Peneliti menggunakan group pretest-posttest design dan dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 6 Krian. Desain ini melibatkan satu kelompok yaitu pre-test (O1), expose to treatment (X) dan post-test (O2) [19]. Alasan peneliti menggunakan pre-experimental design karena dalam penelitian ini menggunakan one-group design dan desain ini belum menyelesaikan eksperimen secara serius karena masih terdapat variabel eksternal yang turut mempengaruhi pembentukan variabel dependen. Jadi suatu hasil percobaan yang merupakan variabel terikat tidak semata-mata dipengaruhi oleh variabel bebas.

Untuk mengambil data, peneliti menggunakan beberapa prosedur. Untuk pre-test, siswa diberikan pertanyaan dengan menggunakan kertas tentang teks deskriptif dalam bentuk pilihan ganda dan esai untuk mengetahui seberapa banyak pemahaman siswa tentang teks deskriptif. Pada perlakuan peneliti menjelaskan aplikasi Quizizz kepada siswa, setelah itu peneliti mengajarkan materi teks deskriptif, kemudian peneliti menjelaskan cara penggunaan aplikasi Quizizz. Setelah perlakuan, peneliti memberikan post-test berupa pertanyaan yang sama dengan pre-test untuk mengukur seberapa baik siswa telah memahami konten dan memastikan minat mereka mengikuti penggunaan aplikasi Quizizz. Terakhir, pengolahan data dan analisis data penelitian. Berikut adalah bagan prosedur pengumpulan data:



Tampilan aplikasi Quizizz dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Krian yang terdiri dari 3 kelas dan 84 siswa. Ketiga kelas tersebut terdiri dari 7 M-ICO dengan 10 siswa, 7A dengan 44 siswa, dan 7B dengan 30 siswa. Peneliti mengambil kelas 7B yang terdiri dari 30 siswa. Alasan mengambil kelas ini adalah karena guru merekomendasikannya pada saat observasi awal, karena siswa di kelas tersebut lebih terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris dibandingkan siswa di kelas lain.

Peneliti menggunakan aplikasi IBM Statistics Version 26 untuk menghitung hasil penelitian. Statistik deskriptif digunakan untuk mendapatkan skor jumlah dan rata-rata [20]. Peneliti melakukan uji normalitas sebelum melakukan uji statistik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya suatu distribusi data yang berhubungan dengan pemilihan uji statistik. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik nonparametrik One-Sample Kolmogorov-Smirnov. Uji satu sampel Kolmogorov-Smirnov adalah uji kesesuaian [21]. Tes ini menentukan apakah skor dalam sampel dapat dianggap berasal dari populasi dengan distributif tertentu. Menurut Ghozali dalam jurnal Mitha dan Ivo [22]: Jika hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan $p > 0,05$ maka data berdistribusi normal, jika $p < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Setelah merevisi instrument penelitian, peneliti memperoleh izin kepada pihak SMP Muhammadiyah 6 Krian untuk melakukan penelitian. Peneliti melakukan tiga kali pertemuan yang dilaksanakan pada satu hari dalam seminggu. Pada soal pre-test dan post-test terdapat lima belas soal yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal esai tentang teks deskriptif. Siswa diberi waktu untuk mengerjakan soal selama 60 menit. Hasil one group pre-test dan post-test dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Hasil skor *pre-test* dan *post-test*

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test	30	40	85	2080	69,33	12,576
Post-Test	30	60	100	2655	88,50	9,662

Berdasarkan tabel di atas, kedua variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil pre-test dan post-test. Skor pre-test dikumpulkan sebelum menggunakan Quizizz. Sementara itu, skor post-test dikumpulkan setelah menggunakan Quizizz. Skor pretest diperoleh dari 30 responden. Skor rata-rata adalah 69,33, skor penjumlahan adalah 2080, dan skor pre-test dari responden berkisar antara 40 sampai 85. Selanjutnya, skor post-test juga diperoleh dari 30 responden. Skor rata-rata adalah 88,50, skor penjumlahan adalah 2655, dan skor post-test dari responden berkisar antara 60 sampai 100.

Peneliti melakukan uji normalitas sebelum melakukan uji statistik. Hal ini dilakukan untuk menentukan apakah kita akan menggunakan statistik parametrik atau statistik non parametrik. Peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan metode one sample Kolmogorov-Smirnov, karena metode ini dapat digunakan untuk ukuran sampel besar maupun kecil [23]. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2. Satu Sampel Tes *Kolmogorov- Smirnov*

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	10,82243795
Most Extreme Differences	Absolute	,120
	Positive	,088
	Negative	-,120
Test Statistic		,120
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Seperti pada penjelasan sebelumnya, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data yang digunakan berdistribusi normal. Namun jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data yang digunakan tidak berdistribusi normal. Tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi 0,200 yang berarti angka $> 0,05$ menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Setelah diketahui data berdistribusi normal maka uji statistik yang digunakan adalah uji parametrik dengan jenis uji sampel berpasangan [24].

Peneliti menggunakan uji sampel berpasangan karena objek yang diteliti merupakan objek yang sama. Hal ini dilakukan untuk mengukur apakah ada perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji sampel berpasangan dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. *Paired Sample Test*
Paired Differences

				95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper	t	df	
Pair 1	Pre-Test	-	11,302	-	-14,947	-	29	,000
	Post-Test	19,167		23,387		9,289		

Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 dalam pengujian ini adalah jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak (perbedaan kinerja tidak signifikan). Sedangkan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima (perbedaan kinerja signifikan) [25].

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji t berupa uji sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi 0,000 artinya angka $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Quizizz tidak sama. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Quizizz.

PEMBAHASAN

Bagian ini berisi penjelasan dari temuan di atas. Hal ini diambil berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pada teks deskriptif. Dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, terdapat dampak positif dari aplikasi Quizizz yang diterapkan peneliti. Pada saat pre-test, sebagian besar siswa masih kesulitan menjawab soal, karena sebagian besar masih bingung dengan struktur generik, fitur bahasa, kosa kata, dan lain-lain. Setelah diberikan pre-test, pada pertemuan berikutnya siswa diberikan treatment. Pada sesi ini peneliti mengajarkan materi tentang descriptive text menggunakan aplikasi Quizizz, kemudian siswa diberikan soal latihan menggunakan aplikasi tersebut. Siswa mengerjakan soal latihan pada aplikasi Quizizz menggunakan smartphone masing-masing. Setelah perlakuan, pada pertemuan berikutnya siswa diberikan soal post-test dengan bobot yang sama dengan pre-test. Hasil nilai siswa antara pre-test dan post-test mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang peneliti lakukan berhasil.

Penelitian ini mendukung hasil penelitian John Pahamzah dkk yang berjudul “Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pemahaman Membaca Siswa” [26]. Temuan dalam jurnal menyebutkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran di sekolah sangat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dan juga meningkatkan hasil belajar, sehingga Quizizz dinilai sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan peneliti ketika melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 6 Krian, bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Karena pada saat penelitian ini dilakukan, seluruh siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dan dengan senang hati mengerjakan soal-soal latihan pada aplikasi Quizizz. Penelitian John Pahamzah dan kawan-kawan juga mengatakan bahwa menggunakan Quizizz itu mudah dan guru tidak akan mengalami kesulitan, tetapi guru harus siap memfasilitasi siswa yang tidak memiliki smartphone dan dapat digantikan oleh komputer di sekolah. Peneliti setuju bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mudah digunakan oleh siapa saja termasuk guru. Karena fitur pada aplikasi Quizizz memiliki beberapa pilihan dalam pembuatan soal seperti soal berbentuk pilihan ganda, essay, dan lain-lain. Guru dapat menambahkan tampilan yang dapat membantu siswa memahami soal seperti ilustrasi berupa gambar, grafik, tabel. Pada saat peneliti melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 6 Krian, semua siswa di kelas tersebut membawa smartphone sehingga peneliti atau sekolah ini tidak perlu memberikan fasilitas berupa komputer kepada siswa di kelas.

Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Siti Reski Nanda yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa di SMKN 3 Takalar” [27]. Penelitian yang dilakukannya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca tingkat mandiri berdasarkan dua teks, yaitu teks naratif dan deskriptif. Ini mengacu pada teks perbandingan hasil antara pre-test dan post-test kelas pra-eksperimen. Dalam penelitian ini, pemberian perlakuan kepada siswa berhasil karena banyak perubahan pada siswa dalam hal membaca dan mereka mendapat beberapa kosa kata baru. Sama seperti penelitian Siti Reski Nanda, penelitian yang telah dilakukan di SMP Muhammadiyah 6 Krian juga dapat memberikan perubahan pada siswa dalam hal membaca karena siswa telah diberikan perlakuan yang tepat. Temuan dalam penelitian ini menyebutkan bahwa terdapat peningkatan antara nilai pretest dan posttest siswa, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai pretest dan posttest siswa. Hasil penelitian yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 6 Krian juga menunjukkan adanya peningkatan nilai pre-test dan post-test siswa.

Kajian ketiga sebelumnya adalah penelitian Desak Made dkk yang berjudul “Pengembangan Penilaian Formatif Online Menggunakan Quizizz untuk Penilaian Kompetensi Membaca Siswa Kelas X di Kabupaten Buleleng” [28]. Hasil penelitian ini adalah kuis online yang digunakan dapat direkomendasikan sebagai penilaian normatif untuk diterapkan di kelas karena dapat bermanfaat bagi guru dalam proses pembelajaran dan dapat memudahkan guru dalam mengoreksi hasil belajar siswa. Para peneliti setuju dengan apa yang dikatakan dalam jurnal tersebut karena aplikasi Quizizz dapat langsung menilai hasil belajar siswa sehingga efisiensi waktu dapat tercapai. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa selama penelitian, siswa mengatakan bahwa menggunakan aplikasi Quizizz terasa menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan selama pelajaran bahasa Inggris dan siswa tersebut diminta untuk memainkannya kembali. Hal ini juga dialami peneliti saat melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 6 Krian bahwa siswa merasa senang dan ingin menggunakan kembali aplikasi tersebut.

Metode penggunaan aplikasi Quizizz yang dilakukan peneliti sesuai dengan jurnal milik Salsabila dkk [29]. Pertama, masuk ke website www.quizizz.com. Kedua, jika Anda belum memiliki akun, klik sign up. Ketiga, isi persyaratan pendaftaran akun. Keempat, masuk ke aplikasi Quizizz, klik login. Kelima, isi email dan password yang digunakan saat mendaftar akun Quizizz. Terakhir, aplikasi Quizizz siap digunakan. Di dalam aplikasi Quizizz kita bisa masuk sebagai guru atau siswa. Berikut tata cara guru membuat soal pada aplikasi Quizizz. Yang pertama adalah masuk ke website www.quizizz.com, klik login, klik tulisan guru, masukkan identitas diri, klik "buat kuis", masukkan nama kuis misalnya: Kuis Teks Deskriptif, klik simpan, klik "buat kuis baru", tulis pertanyaan pada kolom "tuliskan pertanyaan di sini", isikan pilihan jawaban (untuk pilihan ganda), beri tanda centang pada pilihan jawaban yang benar, atur lama pengerjaan soal, jika soal sudah selesai klik “selesaikan kuis”, setelah muncul menu “quiz details” aturan untuk kelas mana kuis tersebut ditujukan kemudian klik “save details”, setelah itu muncul menu Homework dan Play Live, pilih menu “Play Live” jika Anda ingin menggunakannya sekarang, maka muncul kode untuk bekerja pada kuis. Ada juga tata cara penggunaan aplikasi Quizizz untuk siswa. Pertama, buka situs webjoin.quizizz.com. Kedua, masukkan kode permainan yang didapat dari guru pada kolom yang tersedia, klik “join”. Ketiga, isikan nama siswa pada kolom tersebut. Nama-nama siswa yang sudah bergabung terlihat di layar laptop guru. Kuis dapat dimulai setelah semua mengikuti kuis dan kemudian guru hanya perlu mengklik mulai. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis mengenai penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa yang dapat dilihat pada tabel 3 dan perbandingan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya, diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca siswa. Keterampilan membaca yang dipengaruhi oleh aplikasi Quizizz di SMP Muhammadiyah 6 Krian. Oleh karena itu, asumsi awal yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Quizizz di SMP Muhammadiyah 6 Krian terbukti.

VI. SIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman membaca siswa di SMP Muhammadiyah 6 Krian. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan uji statistik menunjukkan nilai signifikansi 0,000 artinya angka $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Quizizz berbeda. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Quizizz.

Ukuran sampel yang digunakan dalam penelitian ini kecil, peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya menggunakan sampel yang lebih besar agar hasil temuan dapat digeneralisasikan lebih luas. Peneliti merekomendasikan penggunaan aplikasi Quizizz untuk guru di SMP Muhammadiyah 6 Krian khususnya pembelajaran bahasa Inggris, karena mudah digunakan untuk guru dan siswa. Saran bagi pihak sekolah agar memberikan akses Wi-Fi kepada siswa, karena tidak semua siswa memiliki akses internet. Namun, penggunaan smartphone bagi siswa tetap dibatasi, seperti larangan menggunakan smartphone saat pembelajaran tanpa seizin guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak SMP Muhammadiyah 6 Krian yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian disana dan juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang berperan penting dalam keberhasilan artikel ini. Artikel ini masih jauh dari sempurna; peneliti berharap dapat bermanfaat tidak hanya bagi peneliti, tetapi juga bagi pembaca. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan.

REFERENSI

- [1] C. S. D. Kusuma, "Integrasi Bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran," *Efisiensi - Kaji. Ilmu Adm.*, vol. 15, no. 2, pp. 43–50, 2019, doi: 10.21831/efisiensi.v15i2.24493.
- [2] Wi. Anderson, Hiebert, & Scott, *Becoming a Nation of Readers. Reading: National Academy of Education, Washington*. 1985.
- [3] A. H. Khotimah, D. Djuanda, and D. Kurnia, "Keterampilan Membaca Cepat Dalam Menemukan Gagasan Utama," *J. Pena Ilm.*, vol. 1, no. 1, pp. 341–350, 2016.
- [4] E. Z. Nuroh and V. Mandarani, "The Use of Cooperative Learning Through Tai (Team Assisted Individualization) In Reading Comprehension," *Scr. J. J. Linguist. English Teach.*, vol. 3, no. 1, p. 14, 2018, doi: 10.24903/sj.v3i1.148.
- [5] S. Nurdjan, F. Firman, and M. Mirnawati, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. 2016.
- [6] Z. Khand, "Teaching Reading Skills: Problems & Suggestions," *J. Res. (Languages Islam. Stud.)*, vol. 5, no. 1, pp. 43–56, 2004.
- [7] O. Hamalik, "Pengertian Belajar dan Pengertian Mengajar," *Proses Belajar Mengajar*, pp. 9–59, 2003.
- [8] I. Rajagopalan, "The Concept of Teaching. District Institute of Educational Training (DIET), Tirumagalarn, TamilNadu, India," *Shanlax Int. J. Educ.*, vol. 7, no. 2, pp. 5–8, 2019, doi: 10.1111/j.1467-9752.1973.tb00470.x.
- [9] R. Ananda, "Perkembangan Teknologi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Peserta Didik," *HIJRI - J. Manaj. Pendidik. dan Keislam.*, vol. 6, no. 1, pp. 69–83, 2017.
- [10] A. Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [11] E. N. Anggraini, "Kefektifan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Atas," *Idaaratul 'Ulum*, vol. 4, no. 1, pp. 33–46, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.stitmugu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/205/206>
- [12] Y. I. Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Di Bengkulu," *J. Kependidikan*, vol. 2, no. 25, pp. 1–6, 2019.
- [13] Mursyid, "Learning Descriptive Text," *English Spec. Purp.*, vol. 3, no. 4, pp. 1–22, 1992.
- [14] M. J. Rasyid, "Improving Students' Reading Skill Through Quizizz Application of the Tenth Grade Studentsof Sma Negeri 1 Pangkep," 2021, [Online]. Available: https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/14024-Full_Text.pdf
- [15] N. W. I. Priyanti, M. H. Santosa, and K. S. Dewi, "Effect of Quizizz Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context," *Lang. Educ. J. Undiksha*, vol. 2, no. 2, pp. 71–80, 2019, doi: 10.23887/leju.v2i2.20323.
- [16] D. A. M. Pradnyadewi and P. E. Kristiani, "Use of Quizizz In Improving Students' Reading Skill," *Art*

- Teach. English as a Foreign Lang.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2021, doi: 10.36663/tatefl.v2i1.93.
- [17] B. and Gobind, “Research Methodology and Approach,” *J. Res. Method Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 48–51, 2015, doi: 10.1057/9781137598042_6.
- [18] D. W. Gerbing, *Campbell and Stanley for Undergraduates*, vol. 29, no. 4. 1984. doi: 10.1037/022808.
- [19] A. Cece, “Instrumen Penilaian The Use of Direct Method to Improve Speaking Skill at the Second Grade of SMP PGRI 1 Tamalate (A Pre-Experimental Research),” p. 28, 2017, [Online]. Available: https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/735-Full_Text.pdf
- [20] C. C. A. Yunus and T. K. Hua, “Exploring a gamified learning tool in the ESL classroom: The case of Quizizz,” *J. Educ. e-Learning Res.*, vol. 8, no. 1, pp. 103–108, 2021, doi: 10.20448/JOURNAL.509.2021.81.103.108.
- [21] Nuryadi, T. D. Astuti, E. S. Utami, and M. Budiantara, *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian*. 2017.
- [22] M. C. Ginting and ivo maelina Silitonga, “Pengaruh Pendanaan Dari Luar Perusahaan dan Modal Sendiri Terhadap Tingkat Profitabilitas pada Perusahaan Property And Real Estate Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia,” *J. Manaj.*, vol. 5, no. 2, pp. 195–204, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.lmiimedan.net/index.php/jm/article/view/69>
- [23] W. Widhiarso, “Membaca Angka pada SPSS,” *Ugm*, pp. 0–4, 2007.
- [24] A. I. Tesis, “Uji Beda T-Test,” <https://Idtesis.Com/>, vol. 12, p. 1, 2011.
- [25] Anonim, “Rumus Paired Sample,” pp. 25–32, 2019.
- [26] John, Syafrizal, Yudi, and Phita, “Quizizz as a Students’ Reading Comprehension Learning Media: A Case Study at The Eleventh Grade of Dwi Putra Bangsa Vocational School in Cimanggu,” *Int. J. English Lang. Linguist. Res.*, vol. 8, no. 5, pp. 27–33, 2020.
- [27] S. R. Nanda, “The Use of Quizizz Application in Improving Students’ Reading Comprehension Skill at SMKN 3 Takalar,” *Thesis*, vol. 6, no. 1, pp. 1–123, 2018.
- [28] D. M. A. Puspitayani, I. N. A. J. Putra, and M. H. Santosa, “Developing Online Formative Assessment Using Quizizz for Assessing Reading Competency of the Tenth Grade Students in Buleleng Regency,” *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 36–47, 2020.
- [29] U. H. Salsabila, I. S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, and S. Difany, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,” *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. Jambi/JIITUJ*, vol. 4, no. 2, pp. 163–173, 2020, doi: 10.22437/jiituj.v4i2.11605.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.