



The Use of Quizizz Application Based on Game Based Learning Model in Cultivating Reading Interest of Fifth Grade Students of SD Negeri 13 Lolong

Dira Putri¹, Gingga Prananda², Yona Syaida Oktira³, Nofriza Efendi⁴

[email:diraputri901@gmail.com](mailto:diraputri901@gmail.com)

¹ Mahasiswa PGSD Fakultas Soshum, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

² Dosen PGSD Fakultas Soshum, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

³ Dosen PGSD Fakultas Soshum, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

⁴ Dosen PGSD Fakultas Soshum, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat

ABSTRACK

Reading interest is one of the main indicators that is very important in the learning process. This study aims to describe the perceptions of teachers and grade V students of SD Negeri 13 Lolong towards the use of quizizz applications based on game-based learning models in fostering reading interest and identifying obstacles estimated by teachers and grade V students of SD Negeri 13 Lolong related to the application of quizizz applications based on game-based learning models in fostering reading interest. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The data validity verification technique uses source triangulation. Furthermore, data analysis is carried out in three stages, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The subjects of this study are school principals, teachers, and fifth grade students. The results of the study indicate that teachers and students view the quizizz application, which is based on game-based learning, positively because it is considered enjoyable, capable of making learning more interesting, and encouraging students to read, while also aligning with the objectives of classroom activities aimed at fostering students' reading interests. Additionally, the challenges faced include limitations in technological infrastructure at schools, such as laptops, projectors, and limited smartphone ownership among students, as well as the absence of training on the quizizz application and supporting facilities like classroom reading corners.

Keywords: Quiziz;, Game-Based Learning; Reading Interest

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam hidup. Semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca (Pangesti, 2023). Membaca adalah salah satu keterampilan yang harus dipelajari peserta didik karena dapat membantu memperoleh kosa kata dan keterampilan umum mereka dalam berbahasa Indonesia (Bilharits et al., 2023); (Salahuddin, 2025). Mengingat kembali membaca adalah proses aktif yang membutuhkan banyak usaha dan keahlian, membaca dapat menjadi tantangan bagi peserta didik. Kompleksitas membaca kadang-kadang dapat menimbulkan masalah dan kesulitan bagi peserta didik maupun guru. Untuk mengatasi kesulitan membaca peserta didik, seorang guru sering berjuang untuk memilih pemahaman yang kuat tentang menerapkan strategi, pendekatan atau materi pembelajaran yang relevan. Media pembelajaran adalah salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses mengajar.

Proses mengajar dalam pendidikan dapat disajikan dengan menggunakan teknologi secara efektif dan efisien (Marselina, 2024). Hal ini dikarenakan media memiliki banyak aspek yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi pembelajaran yang bermanfaat bagi guru salah satunya yaitu *quizizz*. Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang sangat digemari saat ini, sangat mudah dalam pembuatan konten dapat membuat soal, pekerjaan rumah, tes dan kuis dengan tampilan yang menarik bagi siswa sekolah dasar (Pangesti, 2023).

Salah satu kebiasaan yang harus dimiliki siswa adalah kebiasaan melek huruf dengan cara sering membaca. Melek huruf atau minat baca merupakan fondasi penting bagi kesuksesan siswa di masa depan (Suryatina, 2024). Dengan membiasakan diri membaca sejak dini, siswa akan memiliki pengetahuan yang luas, keterampilan yang baik, dan sikap yang positif. Sangat penting bagi sekolah, guru, orang tua dan masyarakat untuk bersama-sama menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuhnya minat baca pada anak.

Kemampuan membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan (Ramdhan et al., 2021). Membaca bertujuan untuk membantu anak mengkomunikasikan ide dan perasaannya kepada orang lain serta melakukan interpretasikan dari komunikasi yang sudah terjalin. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca dapat digunakan sebagai dasar untuk menguasai berbagai bidang. Sehingga kebiasaan atau budaya membaca harus diterapkan dalam kehidupan.

Berdasarkan observasi awal tanggal 15 Oktober 2024 di SD Negeri 13 Lolong penulis menemukan adanya penerapan aplikasi untuk menumbuhkan minat baca siswa, hal tersebut menunjukkan adanya kegiatan yang bisa menumbuhkan minat baca pada siswa. Kemudian, penulis melakukan observasi kedua tanggal 26 oktober 2024 yang ditemui yaitu (1) media pembelajarannya kurang menarik (2) fasilitas pembelajarannya kurang lengkap (3) kurangnya media untuk membaca di kelas. Selanjutnya, observasi ketiga yang dilakukan tanggal 02 November 2024 yang ditemui yaitu (1) rendahnya minat baca siswa kelas V SD Negeri 13 Lolong (2) siswa kurang disiplin saat pembelajaran berlangsung (3) tidak suka mengunjungi perpustakaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrument kunci. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 13 Lolong. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 13 Lolong yang berada di wilayah Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat. Pemaparan hasil penelitian yaitu tentang persepsi guru dan siswa serta hambatan terkait penggunaan aplikasi *quizizz* berbasis *game based learning* dalam menumbuhkan minat baca.

Persepsi Guru dan Siswa Kelas V SD Negeri 13 Lolong Terhadap Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Berbasis Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dalam Menumbuhkan Minat Baca

Dalam proses pembelajaran di kelas V menunjukkan adanya persepsi yang sangat positif terhadap aplikasi *quizizz* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *game based*

learning dalam upaya menumbuhkan minat baca siswa. Melihat *game based learning* sebagai model pembelajaran yang mampu mengatasi kebosanan dan partisipasi siswa, serta meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Memandang aplikasi *quizizz* sebagai alat yang dapat mengubah kegiatan membaca menjadi tantangan yang menarik dan interaktif. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Ibuk Isra Febriantika, S.Pd, sebagai berikut:

“Saya melihat aplikasi quizizz berbasis game ini menjadikan membaca sebagai tantangan yang menarik bagi siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan”

Hal ini sesuai dengan pendapat Andreani & Dessy Wardiah (2023) minat baca dipengaruhi oleh faktor internal (motivasi, pengalaman belajar, bakat, kebiasaan membaca) dan faktor eksternal (lingkungan, media pembelajaran, pojok baca, perpustakaan). Aplikasi *quizizz* memenuhi unsur media pembelajaran yang menarik secara visual dan kompetitif, serta relevan dengan dunia siswa yang akrab dengan teknologi dan permainan. Ketika siswa merasa senang dan tertantang, mereka secara tidak langsung termotivasi untuk membaca dengan lebih aktif agar dapat menjawab soal dengan tepat.

Siswa kelas V menunjukkan respons yang antusias terhadap penggunaan aplikasi *quizizz*, mereka memiliki persepsi bahwa *quizizz* akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hasil wawancara dengan siswa kelas V menyampaikan persepsi mereka sebagai berikut:

“Saya pasti merasa senang dan tidak bosan saat belajar sambil bermain”

“Saya sangat antusias kalau belajar seperti main game”

“Kalau belajar seperti itu pasti seru sekali dan menyenangkan”

Hal ini juga sesuai dengan pendapat Firdaus (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran digital interaktif seperti *quizizz* berbasis *game* memiliki efek jangka panjang dalam menarik minat baca dan mempertahankan keterlibatan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajarannya tidak hanya menarik perhatian siswa sementara, tetapi juga memotivasi mereka untuk terus aktif dalam kegiatan belajar dan membaca.

Secara spesifik terkait minat baca, siswa menghubungkan elemen permainan dalam *quizizz* dengan minat baca. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V menyampaikan bahwa:

“Sepertinya bisa menumbuhkan minat baca karena supaya bisa menjawab dengan benar saya harus baca soal dengan baik”

“Saya melihat kalau aplikasinya bisa menarik minat baca karena berbasis game”

“Bisa melatih minat baca karena materinya harus saya baca dan pahami”

Siswa melihat bahwa untuk dapat menjawab soal-soal dalam *quizizz* berbasis *game*, diperlukan pemahaman terhadap teks atau materi, sehingga secara tidak langsung mendorong mereka untuk membaca. Sesuai dengan teori Masnu & Aisyah (2024) aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mengetahui sejauh mana pemahaman mereka.

Hambatan yang Diperkirakan oleh Guru dan Siswa Kelas V SD Negeri 13 Lolong Terkait Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Model Pembelajaran Game Based Learning Dalam Menumbuhkan Minat Baca

Penerapan aplikasi *quizizz* berbasis *game based learning* dalam menumbuhkan minat baca siswa terdapat beberapa hambatan. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Ibuk Isra Febriantika, S.Pd, sebagai berikut:

“Perangkat teknologi seperti laptop dan infokus di sekolah sangat terbatas dan tidak semua siswa memiliki handphone untuk mengakses quizizz di hpnya”

Selain itu, tidak semua siswa memiliki *handphone* pribadi sehingga akses terhadap aplikasi digital seperti *quizizz* menjadi tidak merata. Kondisi ini menyulitkan guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi secara inklusif dan efektif di kelas. Temuan ini sesuai menurut Abidin & Rochmiyati (2024) kehadiran lingkungan belajar yang mendukung, seperti ruang kelas yang dilengkapi dengan teknologi juga dapat lebih meningkatkan efektivitas *quizizz* dalam menumbuhkan minat baca. Hal ini berarti bahwa ketersediaan perangkat keras (komputer, laptop, *handphone*, *infocus*) dan perangkat lunak (aplikasi *quizizz* berbasis *game*, *platform* pembelajaran *online*) di sekolah sangat penting.

Guru juga mengalami kendala dalam hal penguasaan aplikasi *quizizz*. Belum adanya pelatihan resmi atau bimbingan teknis dari pihak sekolah atau dinas pendidikan membuat guru harus mencari informasi dan belajar secara mandiri untuk mengoperasikan aplikasi tersebut. Hal ini tentunya memengaruhi kesiapan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis *game based learning* dan menurunkan potensi efektivitas penggunaan *quizizz*. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Ibuk Isra Febriantika, S.Pd, sebagai berikut:

"Mengenai hal ini belum ada pelatihannya dan guru yang berinovasi sendiri untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran serta mengadakan komunitas belajar mengenai penggunaan aplikasi tersebut"

Sesuai dengan pendapat Tazkiyah & Isro (2021) kegiatan pembelajaran yang menarik yang ada dalam *platforms* digital seperti aplikasi *quizizz* dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran menarik karena itu guru membutuhkan adanya pelatihan dalam memahami penggunaan aplikasi *platforms* digital. Pelatihan tersebut akan memberikan jawaban bahwa kualitas pemahaman murid terletak pada kreativitas guru.

Tidak hanya keterbatasan teknologi dan pelatihan, kondisi sarana pendukung seperti pojok baca juga belum tersedia di kelas. Ketiadaan ruang baca yang nyaman dan menarik menjadi hambatan tambahan dalam menumbuhkan minat baca siswa. Ruang baca yang representatif biasanya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca lebih sering, namun kondisi ini belum terpenuhi. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V menjelaskan bahwa:

"Di kelas kami belum ada pojok baca karena akan menjadikan kelas tidak nyaman akibat keterbatasan ruang kelas"

Padahal, keberadaan pojok baca dapat menjadi hal penting dalam menumbuhkan minat baca siswa, menciptakan suasana literatif, dan menunjang keberhasilan program berbasis teknologi seperti *quizizz* yang tetap bergantung pada pemahaman teks dan bacaan. Sesuai dengan pendapat Angraeni & Rahma (2024) pojok baca adalah sudut ruangan yang dilengkapi dengan koleksi buku dan perpanjangan fungsi perpustakaan yang terletak di sudut ruangan kelas serta menyediakan suasana yang nyaman dan mendukung kegiatan membaca.

KESIMPULAN

Guru dan siswa memandang aplikasi *quizizz* berbasis *game based learning* secara positif karena menyenangkan, mampu membuat belajar menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk membaca serta sesuai dengan tujuan kegiatan yang dilakukan di kelas dalam mendukung minat baca siswa. Hambatan yang dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di sekolah, seperti laptop, *infocus*, dan terbatasnya kepemilikan *handphone* di kalangan siswa, belum ada pelatihan tentang aplikasi *quizizz* dan sarana pendukung seperti pojok baca kelas belum tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Rochmiyati, S. (2024). Persepsi Siswa Terhadap Quizizz Terintegrasi Google Classroom untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 42–47. <https://doi.org/10.24176/wasis.v5i1.11638>
- Andreani, F., & Dessy Wardiah. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Negeri 3 Lahat. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 595–615.
- Angraeni, F., & Rahma, N. (2024). *Pemanfaatan Pojok Baca Di Dalam Kelas Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*. 3(3), 159–164.
- Billharits, R., Sobari, T., & Permana, A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(4), 379–384. <https://doi.org/10.22460/parole.v6i4.15830>
- Firdaus, N. A., Putri, E. A., Aulia, S. R., & Pratiwi, D. E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 128–133.
- Masnu, S., & Aisyah, N. H. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah*. 13(001), 595–604.
- Marselina, S., Prananda, G., Judijanto, L., Fatulloh, M. A., Rimbano, D., & Fauzi, M. S. (2024). Hopes and Challenges: The Analysis of The Role of Technology in Implementing Social Justice in Education for Indonesia's Golden Generation in 2045. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 3(4), 823–831.
- Pangesti, O. W. N. J. 2023. (2023). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Berbantuan Aplikasi Quizizz Di Kelas IV SDN 1 Sanggrahan Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung. *Educurio*, 1(3 July 2023), 946–950.
- Ramdhan, V., Raya Tengah No, J., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2021). Penerapan Pembelajaran Membaca Pada Usia Dini Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Jurnal Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi(SEMNAS RISTEK)*, 5(1), 842–845.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryatina. (2024). *Implementasi Kegiatan Literasi Pagi Serta Dampaknya Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Sdn 08 Pemulutan Barat*. 3(04), 117–130.
- Salahuddin, A., Sari, F. I., Vinola, D. O., & Prananda, G. (2025). The Multicultural Values in the Novel “99 Cahaya di Langit Eropa” and Their Application in Literary Education. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 7(1), 776–790.
- Tazkiyah, Destyanisa, & Zuyinatul Isro. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5 (1): 42–51.