

---

## ANALISIS GERAKAN LITERASI SEKOLAH BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ DI KELAS IV SDN I SANGGRAHAN KECAMATAN BOYOLANGU KABUPATEN TULUNGAGUNG

### ***Analysis of The School Literacy Movement Assisted With The Quizizz Application In Class IV SDN I Sanggrahan Subdistrict Boyolangu Regency Tulungagung***

---

**Okky Wahyu Pangesti<sup>1\*</sup>**

**Nugrananda  
Jannataka<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Bhinneka PGRI  
Pendidikan Guru Sekolah  
Dasar, Kabupaten Tulungagung

\*email:  
[okkyo7700@gmail.com](mailto:okkyo7700@gmail.com)

#### **Abstrak**

Gerakan literasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menanamkan budi pekerti luhur. Guru memiliki peran penting dalam siswa untuk belajar, sehingga dalam melaksanakan pembelajaran, guru harus menggunakan yang komprehensif serta progresif agar bisa memotivasi rasa ingin tahu siswa dan memicu siswa untuk berpikir kritis. Quizizz memungkinkan siswa untuk saling bersaing secara sehat dan memotivasi anak untuk belajar sehingga hasil belajar bisa meningkatkan. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat yang secara langsung di papan peringkat. Fakta dilapangan tersebut siswa belum semuanya melakukan program gerakan literasi sekolah salah satunya membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai. Tujuannya peneliti ini adalah agar siswa lebih mudah memahami materi dengan bantuan aplikasi quizizz tersebut. Jenis penelitian ini kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Instrumen penelitian menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Bentuk program literasi yang dilaksanakan di SDN I Sanggrahan berupa kegiatan membaca buku non pelajaran dan menulis selama 15 menit, kegiatan literasi memiliki waktu khusus, yaitu sebelum proses KBM atau kegiatan belajar mengajar berlangsung." Kegiatan literasi ini dimulai sejak pukul 07.00 WIB sampai dengan pukul 07.15 WIB. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pihak sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung program literasi. Diantaranya adalah saung (lesehan membaca), pojok baca yang didukung dengan buku pelajaran dan pelajaran, perpustakaan yang nyaman serta memiliki beragam buku pelajaran dan pelajaran.

---

**Kata Kunci:**  
Gerakan Literasi Sekolah  
Aplikasi Quizizz

**Keywords:**  
School Literacy Movement  
Quizizz App

#### **Abstract**

*The literacy movement is one way that can be done to instill noble character. The teacher has an important role for students to learn, so that in carrying out learning, the teacher must use a comprehensive and progressive approach in order to motivate students' curiosity and trigger students to think critically. Quizizz allows students to compete with each other in a healthy manner and motivates children to learn so that learning outcomes can improve. Students take quizzes at the same time in class and see their rankings directly on the leaderboard. The fact in the field is that not all of the students have carried out the school literacy movement program, one of which is reading 15 minutes before learning begins. The aim of this researcher is to make it easier for students to understand the material with the help of the quizizz application.*

*This type of research is qualitative using a phenomenological approach. The research instrument used observation, interviews and documentation. The results of the study show that the form of the literacy program implemented at SDN I Sanggrahan is in the form of reading non-learning books and writing for 15 minutes, literacy activities have a special time, namely before the teaching and learning process or teaching and learning activities take place. This literacy activity starts at 07.00 WIB until 07.15 WIB. Based on the results of observations made by researchers, the school provides facilities and infrastructure that support the literacy program. Among them are the saung (reading table), a reading corner supported by textbooks and lessons, a comfortable library that has a variety of textbooks and lessons.*

---

## PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam hidup. Semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Dengan kemampuan membaca yang membudaya dalam diri setiap anak, maka tingkat keberhasilan sekolah maupun dalam kehidupan dimasyarakat akan membuka peluang kesuksesan yang lebih baik (Pujiati et al., 2022). Rendahnya reading literacy bangsa kita menyebabkan sumber daya manusia kita tidak kompetitif karena kurangnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai akibat lemahnya minat, kemampuan membaca dan menulis. Membaca dan menulis belum menjadi kebutuhan hidup dan belum menjadi budaya bangsa. Jumlah perpustakaan dan buku-buku jauh dari mencangkupi kebutuhan tuntutan membaca sebagai basis pendidikan permasalahan budaya membaca belum dianggap sebagai critical problem, sementara banyak masalah yang dianggap mendesak.

Pembelajaran masa kini terus mengalami inovasi, sesuai dengan dinamisnya tuntunan kompetensi adat 21. Perubahan pradigma cara belajar siswa yang berbeda dibandingkan masa sebelumnya. Banyak pekerjaan rumah yang harus diselesaikan guru disekolah dengan perubahan kurikulum dan secara belajar siswa. Literasi digital yang dikembangkan masa kini sangat dibutuhkan oleh anak didik. Alasannya adalah percepatan arus informasi yang tinggi sehingga siswa mampu bisa memfilter informasi yang begitu banyaknya (Sari, 2018). Penggunaan teknologi informasi pembelajaran oleh siswa mampu merangsang munculnya generasi melek teknologi.

Aplikasi pembelajaran yang bermanfaat bagi guru adalah 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. Penggunaan Quizizz ini bisa dilakukan di rumah maupun disekolah ketika siswa sedang berada pada masa

pembelajaran, dan guru dapat memantau kegiatan pembelajaran tersebut. Quizizz ini memiliki kelebihan yaitu siswa tidak dapat menyontek dengan temannya juga tidak bisa menyontek pada sumber lain karena soal yang diberikan kepada siswa telah diacak dan waktu penggerjaan setiap soal cenderung cepat, sehingga siswa harus fokus pada setiap soal yang disajikan. Kemudian tampilan dalam quizizz juga sangat menarik yang diperkaya dengan animasi-animasi serta song efek yang menyenangkan bagi siswa, sehingga ketika siswa mengisi soal pada quizizz siswa tidak akan merasa tegang, cenderung santai, dan senang. Sistem pembelajaran pada saat ini sering dilaksanakan menggunakan berbagai media, antara lain quizizz.

Pada pelaksanaan pembelajaran guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif agar peserta didik tetap merasa senang dan nyaman dalam proses pembelajaran yang dilakukan, maka dari itu guru harus memiliki cara untuk menyajikan pembelajaran tersebut. Gerakan Literasi Sekolah seharusnya dapat membuat siswa mencintai membaca terlebih dahulu dari pada diberikan banyak tugas yang nantinya hal tersebut menjadikan siswa menjadi bosan. Setelah itu juga pemerintah hendaknya memerintahkan ketersediaan fasilitas sekolah terkait Gerakan Literasi Sekolah seperti keadaan perpustakaan yang koleksi bukunya kurang mendukung, seharusnya adanya dukungan dari komite sekolah sangat diperlukan agar tujuan Gerakan Literasi Sekolah tercapai dengan maksimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti dikelas IV SDN I Sanggrahan dengan guru dan siswa telah mengaplikasikan pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam gerakan literasi sekolah. Peneliti menemukan beberapa pemanfaatan dari aplikasi quizizz untuk mendukung gerakan literasi sekolah. Siswa mendapat kepuasan, mendapatkan kenyamanan dan juga dapat belajar dan berkomunikasi tanpa halangan melalui aplikasi quizizz. Penerapan aplikasi quizizz dapat dikatakan media pembelajaran yang sangat

menyenangkan, siswa dapat mengakses bahan pembelajaran dimana saja dan kapan saja melalui laptop atau Smartphone yang mereka miliki. Berdasarkan jenis pendekatan dalam aplikasi *quizizz* yaitu permainan secara langsung (live) atau secara penugasan (assigmend). Permainan langsung (live) sangat sesuai bagi penelitian secara bertatap muka dalam kelas bersama pelajar maupun secara maya.

Dalam konteks permainan langsung pelajar biasanya akan diberi kode permainan untuk digunakan bagi pengakses paparan soalan kuis, mamez, avatar, tema, music, dan papan panduhulu tersedia pada platform ini untuk menjadikan pengalaman pembelajaran lebih menarik. Soal akan muncul pada skin piranti setiap pelajar, seterusnya mereka boleh menjawab soal sesuai masa menjawab mereka sendiri. Pelajar akan melihat skor dan jawaban yang benar diakhir kuis. Didalam *quizizz* tersebut terdapat beberapa jenis kuis pertanyaan yang ada dalam *quizizz* yaitu seperti pilihan ganda, kotak centang, isi bagian kosong, pemilihan dan terbuka terakhir. *Quizizz* juga memberikan fitur “pekerjaan rumah”, sehingga siswa dapat lebih fleksibel dalam pekerjaan rumah dan guru dapat membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut.

Game *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas meliputi pemain keruangan kelas dan membuatnya dikelas latihan interaktif dan menyenangkan. Aplikasi *quizizz* ini tersedia sebagai pembelajaran secara gratis untuk pendidik dan peserta didik sehingga memudahkan pendidik dalam memberikan pembelajaran dan juga tugas kepada peserta didik, sehingga terjadi pembelajaran yang efektif. Penggunaan aplikasi *quizizz* mampu menyediakan beragam bentuk evaluasi pembelajaran dalam bentuk tampilan yang menarik sehingga tidak membuat siswa merasa bosan. Pembelajaran dengan aplikasi *quizizz* dapat menjalin koperasi atau perasaangan yang sehat antar siswa. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam program gerakan literasi sekolah dapat membantu siswa untuk aktif pada kegiatan pembelajaran. Berdasarkan

pemaparan dari latar belakang diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang program gerakan literasi sekolah berbantuan aplikasi *quizizz* di kelas IV SDN I Sanggrahan, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten Tulungagung dan mengangkat judul “Analisis Program Gerakan Literasi Sekolah Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Di Kelas IV SDN I Sanggrahan, Kecamatan Boyolangu, Kabupaten Tulungagung”..

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, deskriptif yang tujuannya guna meneliti disituasi alami yang mana peneliti merupakan kunci dari instrumen pengumpulan dilakukan dengan teknik gabungan, analisis data memiliki sifat induktif dan hasilnya bermakna general (Sugiyono, 2013). Data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif deskriptif berupa kata, gambar, dan tidak termasuk angka. Pada akhirnya, laporan penelitian akan disuguhkan dengan isis suatu kutipan data yang telah memberikan gambaran terkait analisis program gerakan literasi sekolah berbantuan aplikasi *quizizz*.

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan fenomenologis. Pendekatan fenomenologis bertujuan guna mengungkap dan mengkaji fenomena dan konteksnya secara khusus yang dialami oleh seseorang. Fokus dari model ini yaitu pengalaman yang dialami oleh seseorang, bagaimana seseorang memaknai pengalamannya tersebut berakaitan dengan fenomena tertentu. Maka dari itu, model ini lebih menitik beratkan pada pengalaman seseorang, dimana yang menjadi subjek penelitiannya yaitu individu yang secara langsung mengalami kejadian atau di tempat kejadian (Ghoni dan Fauzan, 2012:5) Pada subyek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IV SDN I Sanggrahan Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung dengan jumlah 15 siswa. Lokasi penelitian adalah tempat pelaksanaan dilakukannya penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN I Sanggrahan Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Waktu penelitian merupakan lokasi pelaksanaan penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SDN I Sanggrahan Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini dilakukan pada bulan April sampai Juni. Dalam praktiknya, pengumpulan data dapat dilaksanakan dengan cara Observasi, Wawancara Dan Dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di SDN I Sanggrahan Kabupaten Tulungagung dengan tujuan guna memperoleh data kualitatif. Data kualitatif dapat peneliti peroleh diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan siswa kelas IV SDN I Sanggrahan yaitu 15 siswa dan guruwali kelas. Observasi dilakukan oleh siswa kelas IV SDN I Sanggrahan pada saat melakukan Kegiatan Program Gerakan Literasi Sekolah Berbantuan Aplikasi Quizizz. Wawancara dilakukan oleh siswa dimana siswa tersebut memberikan komentar kepada temannya satu kelas IV SDN I Sanggrahan yang sudah melakukan permainan dengan mendapatkan kuis berbicara didepan kelas. Penelitian ini mendeskripsikan data penelitian, data yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut dideskripsikan secara umum maupun perindikator.

Hasil rekapitulasi data Regulasi Diri siswa kelas IV SDN I Sanggrahan, dapat dideskripsikan pada aspek 1 indikator penetapan tujuan mendapatkan skor tertinggi adalah 8, skor terendah adalah 6. Pada aspek 2 indikator perencanaan mendapatkan skor tertinggi 8, skor terendah adalah 5. Pada aspek 3 indikator motivasi diri mendapatkan skor tertinggi 7, skor terendah 5. Pada aspek 4 indikator kontrol atensi mendapatkan skor tertinggi 8, skor terendah 4. Pada aspek 5 indikator penggunaan strategi belajar yang fleksibel mendapatkan skor tertinggi 8, skor terendah 5. Pada aspek 6 indikator monitor diri mendapatkan skor tertinggi 8, skor terendah 5. Pada aspek 7 indikator mencari bantuan yang tepat mendapatkan skor tertinggi 7, skor terendah 4. Pada aspek 8 indikator evaluasi diri mendapatkan skor tertinggi 6, skor terendah 5.

Berdasarkan pemaparan data hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa 8 aspek yang ditinjau ,pada aspek 1 (Program gerakan loterasi sekolah ) presentase skor tertinggi adalah 8% dan yang terendah adalah 6%. Pada aspek 2 (kegemaran) presentase skor tertinggi adalah 8% dan yang terendah adalah 5% . Pada aspek 3 (berbantuan aplikasi quizizz) presentase skor tertinggi adalah 7% dan yang terendah adalah 5%.Pada aspek 4 (struktur kalimat) presentase skor tertinggi adalah 8% dan yang terendah adalah 4%. Pada aspek 5 (sarana) presentase yang tertinggi adalah 8% dan yang terendah adalah 5%. Pada aspek 6 (peran sekolah) presentase yang tertinggi adalah 8% dan yang terendah adalah 5%. Pada aspek 7 (kerututan wacana) presentase tertinggi adalah 7% dan yang terendah adalah 5%. Pada aspek 8 (sikap)presentase tertinggi adalah 6% yang terendah 5%. Sedangkan jika di berdasakan presentase rata-rata skor pada setiap aspek, presentase rata-rata skor terendah adalah aspek 4 yaitu kontrol atensi dengan presentase 80%.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Analisis Penerapan Gerakan Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis (Resensi) Ilmu Agama Islam Siswa diSDN I Sanggrahan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Bentuk program literasi yang diterapkan di SDN I Sanggrahan sudah sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015. Tahapan pelaksanaan GLS di SDN I Sanggrahan yakni, tahap pembiasaan, tahap pengembangan dan tahap pembelajaran.
2. Penilaian literasi yang dilakukan di SDN I Sanggrahan belum tersedia. Hal ini dikarenakan literasi belum sampai pada tahapan pembelajaran sehingga evaluasi belum tersedia serta nilai dari hasil literasi tersebut belum disertakan dalam penilaian akademik siswa. Sehingga berdampak pada penilaian

- keterampilan menulis siswa yang belum terlaksana dan belum dapat dievaluasi.
3. Seperti yang dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015. Pelaksanaan kegiatan literasi yang telah dilakukan di SDN 1 Sanggrahan dapat meningkatkan minat baca siswa, meningkatkan keterampilan membaca serta meningkatkan keterampilan menulis siswa.
- ## REFERENSI
- Aini, Y. I. (2019). (PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Awalia, L. M., Pratiwi, I. A., & Dkk. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Karangmalang. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3940–3949. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1354>
- Hanandita, T. (2022). GAME BASED LEARNING BERBASIS QUIZIZZ SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN. 199–204.
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital dalam Pembelajaran dan Program Literasi Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4987–4998. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2996>
- Khusna, S., Mufridah, L., Sakinah, N., & Annur, A. F. (2022). Gerakan Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 101–112. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.454>
- Ofori, D. A., Anjarwalla, P., Mwaura, L., Jamnadass, R., Stevenson, P. C., Smith, P., Koch, W., Kukula-Koch, W., Marzec, Z., Kasperek, E., Wyszogrodzka-Koma, L., Szwerc, W., Asakawa, Y., Moradi, S., Barati, A., Khayyat, S. A., Roselin, L. S., Jaafar, F. M., Osman, C. P., ... Slaton, N. (2020). pemanfaatan aplikasi quizizz pada pembelajaran akuntansi secara online dimasa pandemi covid 19. *Molecules*, 2(1), 1–12. <http://clik.dva.gov.au/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005%0Ahttp://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201>
- Pujianti, D., Basyar, M. A. K., & Wijayanti, A. (2022). Analisis Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 5(1), 57–68. <https://doi.org/10.24256/ pijies.v5i1.2615>
- Roysa, M., & Hartani, A. (2020). Aplikasi Daring Quizziz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 315–326. <https://doi.org/10.52217/lentera.v13i2.650>
- Safitri, V., & Dafit, F. (2021). Peran Guru Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Melalui Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1356–1364. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/938>.