

Pengembangan Reading Comprehension Siswa Melalui Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Di MA Nurul Huda Sukaraja

Mutiara Triadinda ^{1*}, Nasyyatul Asiyah ², Usman Efendi ³, Ma'rifatul Anwar ⁴
Prodi Pendidikan Bahasa Inggris,

Univesitas Nurul Huda, Ogan Komering Ulu Timur, Indonesia
nasyampa@gmail.com

Article History:

Received: 28 Mei 2023

Revised: 22 Juni 2023

Accepted: 10 Juli 2023

Keywords: *Quizizz, Reading Comprehension, English Language*

Abstract : *This Community Service aims to provide learning media training using the Quizizz application on reading comprehension. Reading comprehension lessons are often a problem in English subjects, because in addition to having to read the text students also have to understand the reading text. To make it easier for students to understand the content contained in the reading text easily, Media is needed so that they have a high enthusiasm for learning in doing and understanding the English lesson questions. The subjects in this service are class XI science students totaling 18 students. This service implementation activity uses the audience center method, namely by providing interactive training and mentoring. The implementation of training on the use of the Quizizz application is designed in several stages, namely: planning, implementation, follow-up, and evaluation. The result obtained from this service activity is that students can use the Quizizz application as a learning medium in reading comprehension material.*

Abstrak

Pengabdian Kepada Masyarakat ini memiliki tujuan untuk memberikan pelatihan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz pada materi reading comprehension. Pelajaran reading comprehension sering menjadi permasalahan dalam mata pelajaran bahasa inggris, karena selain harus membaca teks siswa juga harus memahami teks bacaan tersebut. Untuk mempermudah siswa dalam memahami isi yang terkandung dalam teks bacaan dengan mudah, diperlukan media agar mereka memiliki semangat belajar yang tinggi dalam mengerjakan dan memahami soal pelajaran bahasa inggris tersebut. Subjek dalam pengabdian ini yaitu siswa kelas XI IPA yang berjumlah 18 siswa. Kegiatan pelaksanaan pengabdian ini menggunakan metode audience centre yaitu dengan memberikan pelatihan interaktif dan pendampingan. Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan aplikasi Quizizz ini dirancang dalam beberapa tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, follow up, dan evaluasi. Hasil yang didapatkan dari kegiatan pengabdian ini yaitu siswa dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam materi reading comprehension.

Kata kunci: Quizizz, Reading Comprehension, Bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan membaca, kita akan mendapatkan informasi terbaru yang tidak kita pahami sebelumnya. Selain itu, dengan banyak membaca kita dapat meningkatkan tingkat kecerdasan, membangun daya nalar kita. Namun, membaca bukan hanya tentang mempelajari setiap kata demi kata. Untuk menemukan dan mendapatkan informasi yang kita butuhkan, diperlukan pemahaman bacaan terhadap teks bacaan. Pembaca yang mahir menggunakan pengalaman masa lalu dan pengetahuan mereka saat ini untuk memprediksi peristiwa dan menciptakan teori saat mereka membaca (Amin, 2019).

Reading Comprehension merupakan salah satu elemen yang terkandung dalam pembelajaran bahasa Inggris. Reading Comprehension bukan hanya membaca teks bahasa Inggris, tetapi membaca dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh. Oleh karena itu, belajar dan menguasai Reading Comprehension membutuhkan usaha maksimal, keterampilan membaca merupakan elemen penting yang pengajarannya perlu ditingkatkan. Pemahaman membaca didefinisikan sebagai tingkat pemahaman teks. Pemahaman ini berasal dari interaksi antara kata-kata yang ditulis dan bagaimana mereka memicu pengetahuan di luar teks. Manusia dianggap memiliki cadangan yang ditetapkan, ambang batas yang ditetapkan untuk perhatian dan penyerapan informasi, yang biasa disebut sebagai kapasitas pemrosesan. Karena itu, umumnya diyakini bahwa membaca mahir tergantung pada kemampuan mengenali kata-kata dengan cepat dan mudah. Jika pengenalan kata sulit, siswa menggunakan terlalu banyak kapasitas pemrosesan mereka untuk membaca kata-kata individual, yang mengganggu kemampuan mereka untuk memahami apa yang dibaca (Reza Ahmadi et al., 2013).

Kemampuan membaca dalam pelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang tergolong rumit dan membosankan karena siswa dituntut untuk jeli dalam memilah mata pelajaran yang ada dengan teks yang relatif panjang dan kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, guru diminta untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang dimanfaatkan secara tepat dalam proses pembelajaran akan menjadi alat pendukung yang lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan Sanaky (Magdalena et al., 2021). bahwa manfaat media pembelajaran antara lain: (a) Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa; (b) Dapat memperjelas materi

pembelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran; (c) Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi (Puspitarini & Hanif, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah aplikasi Quiziz berbasis Android yang merupakan terobosan baru di dunia digital. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang dapat membantu guru menyampaikan materi mereka dengan cara yang sangat menarik dan membantu siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan mudah (Utari et al., 2021).

Quizizz adalah platform online untuk membuat game interaktif yang dapat digunakan di kelas Anda, misalnya, hanya untuk penilaian formatif, selama waktu kelas. Selain itu, Anda memiliki opsi untuk menambahkan gambar ke bagian jawaban pertanyaan dan menyesuaikannya agar sesuai dengan kebutuhan Anda. Jika Anda telah membuat permintaan, Anda dapat mengirimkannya kepada siswa Anda dengan menggunakan kode enam digit yang telah dibuat. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang sukses dan menghibur tanpa mengorbankan motivasi berkelanjutan siswa. Namun, strategi ini dapat mendorong partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Selain itu, dampak Revolusi Industri 4.0 pada beberapa bidang kehidupan, termasuk pendidikan, mengharuskan reorientasi untuk mengatur arah pendidikan untuk mencapai hasil yang seimbang (Noor, 2020).

METODE PELAKSANAAN

Teknik yang diaplikasikan dalam kegiatan pelatihan ini menggunakan metode audience centered. Peserta pelatihan sangat antusias dan aktif saat berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam materi reading comprehension. Format kegiatan pelatihan yang dilakukan yaitu pelatihan interaktif dan pendampingan terhadap peserta pelatihan. Selanjutnya, dalam tahap pelatihan dan pendampingan terjadi interaksi dua arah antara tim pengabdian dan para siswa sehingga siswa kelas XI IPA MA Nurul Huda dengan leluasa mendapat kesempatan untuk menyampaikan ide, menanyakan hal yang belum diketahui, maupun berinteraksi lebih mengenai penggunaan aplikasi Quizizz tersebut. Beberapa metode yang digunakan dalam proses pelatihan antara lain ceramah, tanya jawab, diskusi, curah pendapat, dan praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di MA Nurul Huda Sukaraja, Kecamatan Buay Madang, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Sumatera Selatan. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan pelatihan ini dapat diklasifikasikan dalam beberapa tahapan yang terdiri atas: 1) pra kegiatan, 2) tahap perencanaan kegiatan, 3) tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan, 4) tahap follow up kegiatan pelatihan, dan 5) tahap evaluasi kegiatan pelatihan. Adapun tahap pelaksanaan kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap pra kegiatan

Tahap pra kegiatan merupakan tahap dimana dilaksanakannya sebuah aktifitas tertentu sebelum kegiatan pelaksanaan pelatihan dilaksanakan. Pada tahap ini tim pengabdian meaksanakan kunjungan ke sekolah mitra untuk mendapat perizinan dari pihak sekolah sesuai dengan MoU yang disepakati bersama.

2. Tahap perencanaan kegiatan

Pada tahap perencanaan tim pengabdian membuat sebuah rencana dengan membuat rancangan kegiatan sebagai berikut:

- a. Studi lapangan dan analisis kebutuhan berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan guna menentukan rancangan model kegiatan pendampingan pelatihan.
- b. Pengumpulan beberapa referensi dan studi literatur tentang Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam materi pelajaran Bahasa Inggris.
- c. Penyiapan instrumen materi pembelajaran, dalam hal ini tim pengabdian membuat powerpoint untuk membahas singkat materi reading comprehension serta tips dan trik untuk menjawab soal reading comprehension dengan mudah.
- d. Perencanaan ipteks (pelatihan) yang akan diterapkan kepada siswa kelas XI IPA MA Nurul Huda. Rancangan materi pelatihan dan pendampingan ini yaitu Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam materi pembelajaran reading comprehension.

3. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan dalam tahapan kegiatan sebagai berikut (1) Sosialisasi Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Mengembangkan Keterampilan Reading Comprehension Siswa; (2) Pemaparan materi tentang materi reading comprehension serta tips dan trik mudah menjawab soalnya; (3) Pemaparan materi tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam materi reading comprehension

Gambar 1. *Pemaparan Materi*



4. Tahap follow up

Tahap follow up kegiatan pelatihan ini adalah praktek pemanfaatan aplikasi Quizizz. Produk hasil pelatihan berupa rancangan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran reading comprehension.

Gambar 2. *Praktik Pemanfaatan Aplikasi Quizizz*



5. Tahap evaluasi

Pada tahap evaluasi tim pengabdian menemukan hasil bahwa kegiatan pelatihan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran reading comprehension berjalan aktif dan para siswa antusias dalam pelatihan tersebut karena pengaplikasian media pembelajaran Quizizz sangat menyenangkan. Pada pelatihan ini siswa kelas XI IPA mendapatkan: 1) Pengetahuan tentang penggunaan aplikasi Quizizz; 2) Keterampilan dalam menggunakan aplikasi Quizizz.

Gambar 3. Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Quizizz



Hasil ketercapaian dalam pengabdian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Ketercapaian Kegiatan Pelatihan

No.	Indikator	Ket
1.	Siswa dapat menyebutkan tools apa saja yang ada dalam aplikasi Quizizz	Baik
2.	Siswa dapat menjelaskan langkah-langkah penggunaan aplikasi Quizizz	Baik
3.	Siswa dapat menjelaskan konsep yang ada dalam aplikasi Quizizz	
4.	Siswa dapat menerapkan aplikasi Quizizz dalam materi pembelajaran reading comprehension	Baik
5.	Siswa mampu mengerjakan soal reading comprehension menggunakan aplikasi Quizizz	Baik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pelatihan diatas, terdapat ketercapaian kegiatan pelatihan berupa meningkatnya kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran reading comprehension. Terlihat dalam tabel 1 diatas bahwa seluruh indikator capaian diatas dapat dipenuhi siswa dengan baik, hal ini yang menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz dalam pelatihan yang telah dilaksanakan.

REFERENSI

- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Amin, M. R. (2019). Developing Reading Skills through Effective Reading Approaches. *International Journal of Social Sciences & Humanities*, 4(1), 35–40. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2557919>
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Inda Pratiwi, N. (2017). *Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi.....(Nuning Indah Pratiwi)*.
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Noor, S. (2020). *Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin*.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Reza Ahmadi candidate, M., author, C., Hairul Nizam Ismail, A., & Muhammad Kamarul Kabilan Abdullah, A. (2013). *Journal of Education and Practice* www.iiste.org ISSN (Vol. 4, Issue 18). Online. www.iiste.org
- Utari, W., Robintang Tambunan, E., Chintyawati Arrasyid, I., Fauziah, M., Hasna Nisrina, R., Damanik, Y., Mulyana, A., Eka Putri, H., & Tiara Antik Sari, N. (2021). *Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Bagi Guru SDN 9 Nagrikaler untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Matematis Sisw*.