PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA BERBASIS KEARIFAN LOKAL

SKRIPSI

Oleh:

FATIA AZZUHRA RUSNI

NIM : 1052020072

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendididkan
Guru Madrasah Ibtidaiyah

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025 M/1446 H

PENGESAHAN PEMBIMBING

PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S-1) pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Diajukan Oleh:

FATIA AZZUHRA RUSNI

NIM. 1052020072

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Amiruddin, MA	**Rika Restella, M. Pd**
NIDN. 2009097502	NIDN. 2024118802

PENGESAHAN PENGUJI

PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA BERBASIS KEARIFAN LOKAL

SKRIPSI

Telah Dinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Dan Keguruan

Pada Hari/Tanggal: Senin, 14 Juli 2025
18 Muharram 1447 H

Dewan Penguji :

Ketua

Dr. Jelita, M.Pd
NIDN. 2005066903

Sekretaris

Muhammad Iqbal, M.Pd.I
NIDN. 2030078701

Anggota

Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301

Anggota

Nur Balqis Mutia, S. Pd, M. Pd
NIDN. 1321079202

Mengetahui;
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa

Dr. Sabaruddin, S. Pd.I, M. Si
NIP. 198108172003121007

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: FATIA AZZUHRA RUSNI
NIM	: 1052020072
Fakultas / Program Studi	: FTIK / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul **"Penerapan Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Berbasis Kearifan Lokal"** untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 14 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Fatia Azzuhra Rusni

KATA PENGANTAR



Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Penerapan Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Berbasis Kearifan Lokal"**, yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa. Shalawat berangkai salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW. beserta para sahabat dan keluarganya yang telah membawa umat manusia dari alam yang tidak beradab ke alam yang penuh dengan peradaban ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama kegiatan penyusunannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa;
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa;
3. Ibu Cherry Julida Panjaitan, M.Pd selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa;
4. Ibu Suhelayanti, M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Bapak Dr. Amiruddin, MA, selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;

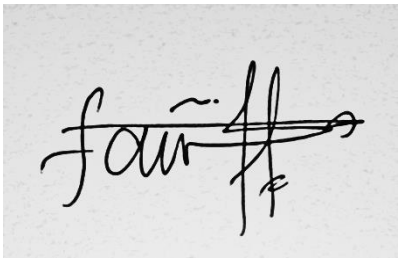
6. Ibu Rika Restella, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan motivasi dan masukan kepada saya serta kesabarannya dalam membimbing saya sehingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Kepala Sekolah dan Guru kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung yang telah memberikan izin dan memberikan data kepada penulis selama melaksanakan penelitian pada sekolah tersebut;
8. Bapak dan ibu dosen beserta tenaga kependidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa yang telah memberikan ilmu dan pelayanan selama penulis menyelesaikan studi;
9. Untuk Kedua orang tua tercinta, ayahanda Rustam dan ibunda Jasni yang telah membesarkan, mendidik dan selalu memberikan dukungan serta terimakasih atas cinta dan do'ayang tiada henti kepada penulis sehingga penulis telah mampu menyelesaikan pendidikan pada perguruan tinggi. Karya sederhana ini kupersembahkan sebagai bakti dan rasa syukur. Maafkan anakmu yang belum bisa membalas semua kebaikan kalian.
10. Untuk keluargaku, abang terkasih M. Rifal Rusni dan adik terkasih M. Aura Mulki Rusni yang memberikan motivasi semangat dan dukungan di momen-momen tersulit. Semoga ini dapat memberikan senyum dan Bahagia. Dengan harapan agar kelak kalian bisa membaca karya sederhana ini dan menjadi motivasi berkembang. Terakhir tak kalah penting kehadirannya, Terimakasih telah menjadi bagian proses perjalanan Menyusun skripsi ini.
11. Terakhir, kepada diri saya sendiri yang telah bertahan hingga saat ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri, namun penulis tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah diambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit dan lambat. Perjalanan menuju impian bukanlah lomba sprint, tetapi lebih seperti maraton yang memerlukan ketekunan, kesabaran, dan tekad yang kuat. Tidak hanya itu disaat kendala *"people come and go"* selalu menghantui pikiran yang selama ini menghambat proses penyelesaian skripsi ini yang juga memotivasi penulis

untuk terus ambisi dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih sudah dapat bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini. Apapun yang telah dipegang sekarang terimakasih sudah berjuang sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha sampai dititik ini dan tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk kedepannya.

Penyusun menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk karya ke depan lebih baik. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat.

Langsa, 14 Juli 2025

Penulis,



Fatia Azzuhra Rusni

ABSTRAK

Nama : Fatia Azzuhra Rusni / Tanggal lahir : 01 Februari 2003 / NIM : 1052020072 / Judul Skripsi: "Penerapan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Berbasis Kearifan Lokal"

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa yang berbasis kearifan lokal serta sejauh mana peningkatan keterampilan membaca tersebut setelah diterapkannya media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus dengan subjek penelitian siswa kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung. Instrumen penelitian meliputi tes keterampilan membaca, observasi, dan dokumentasi, dengan materi bacaan yang mengangkat unsur-unsur budaya dan kearifan lokal Aceh Tamiang, seperti tradisi berbalas pantun, kuliner khas, serta upacara adat seperti Tepung Tawar dan Lepas Dapogh. Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan membaca dari kategori "kurang" menjadi "cukup" dengan rata-rata skor nilai 77 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 70,83%, sedangkan pada siklus II skor rata-rata meningkat menjadi 81 pada kategori "Baik" dan persentase ketuntasan belajar sebesar 95,83%. Selain itu, penggunaan *Quizizz* yang dikemas dengan konten lokal terbukti mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap budaya daerah, menumbuhkan sikap apresiatif terhadap warisan lokal, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami teks bacaan. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* efektif sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca berbasis kearifan lokal dan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang relevan dengan konteks sosial budaya siswa.

Kata Kunci: *Quizizz*, keterampilan membaca, kearifan lokal, pembelajaran interaktif, siswa sekolah dasar.

DAFTAR ISI

PENGESAHAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN PENGUJI iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
KATA PENGANTAR v
ABSTRAK viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR LAMPIRAN x
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 5
C. Identifikasi Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 6
G. Definisi Operasional 6
1. Penerapan 6
2. Aplikasi *Quizizz* 7
3. Keterampilan Membaca 7
4. Kearifan Lokal 7
BAB II TINJAUAN TEORITIS 10
A. Landasan Teoritis 10

1. Penerapan 10
2. Aplikasi *Quizizz* 16
3. Keterampilan Membaca 23
4. Kearifan Lokal 32
B. Hasil Penelitian Relevan 43
C. Kerangka Pikir (Rancangan Pemecahan Masalah) 47
BAB III METODE PENELITIAN 52
A. Jenis Penelitian 52
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 58
C. Sumber Data 58
D. Intrumen Penelitian 59
E. Teknik Analisis Data 65
F. Indikator Keberhasilan 70
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN 73
A. Hasil Penelitian 73
1. Paparan Data 73
a. Paparan Data Pra Tindakan 73
b. Paparan Data Pelaksanaan Tindakan (Siklus I) 77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 105
A. KESIMPULAN 105
B. SARAN 107
DAFTAR PUSTAKA 109
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 115

DAFTAR TABEL

Table 1 Kerangka Berfikir 47
Table 2 Grafik Siklus 58
Table 3 Alternatif Pilihan Jawaban 60
Table 4 Alternatif Pilihan Jawaban 60
Table 5 Kisi-Kisi Instrumen Tes 62
Table 6 Kisi-Kisi Instrumen Tes 62
Table 7 Kategori Nilai Berdasarkan KKM 69
Table 8 Hasil Tes Awal Peserta Didik 74
Table 9 Grafik Awal Hasil Belajar Siswa 77
Table 10 Silabus 85
Table 11 Hasil Nilai Evaluasi Peserta Didik Siklus I 90
Table 12 Nilai Hasil Post Test 98
Table 13 Nilai Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus II 99
Table 14 Grafik Perbandingan Nilai Hasil Evaluasi Pada Siklus I dan Siklus II 101
Table 15 Hasil Nilai Evaluasi Peserta Didik Siklus III 105
Table 16 Grafik Perbandingan Nilai Hasil Evaluasi Siklus I, II, dan III 107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keputusan Dekan FTIK IAIN Langsa tentang Penetapan Pembimbing Skripsi Mahasiswa 116

Lampiran 2 Surat Izin Melaksanakan Penelitian 117

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 118

Lampiran 4 Modul Ajar 119

Lampiran 5 Soal Pre-Test dan Post-Test.....129

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....164

Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi 166

Lampiran 8 Hasil Responden Guru.....167

Lampiran 9 Hasil Responden Siswa 167

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era modern saat ini, keberadaan media pembelajaran telah memberikan banyak kemudahan bagi para pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mendukung proses belajar agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Menurut Munadi, media pembelajaran mencakup segala bentuk alat atau bahan yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lebih efisien dan efektif..[1]

Media pembelajaran memiliki beragam klasifikasi, salah satunya adalah media yang berbasis permainan edukatif. Media jenis ini memanfaatkan unsur game sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran. Jasson menyatakan bahwa game merupakan suatu sistem atau perangkat lunak yang dirancang untuk dimainkan oleh satu atau lebih pemain, di mana pemain diharuskan mengambil keputusan dengan mengendalikan objek dalam permainan guna mencapai poin atau tujuan tertentu. Permainan ini biasanya mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis game memberikan sejumlah manfaat, antara lain meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa, mempermudah visualisasi konsep-konsep pembelajaran, serta melatih kemandirian dalam memahami materi.[2] Salah satu media yang digunakan siswa saat proses pembelajaran berlangsung adalah aplikasi *Quizizz*.

[1] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018).
[2] Aditin Putria Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (PT Remaja Rosdakarya, 2018).

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran digital yang memungkinkan pengguna untuk merancang kuis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Platform ini memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, serta dapat diakses secara fleksibel di berbagai perangkat. Peserta didik tidak hanya dapat mengakses Quizizz melalui komputer atau laptop, tetapi juga melalui aplikasi yang tersedia di Playstore maupun Appstore. Selain itu, Quizizz juga dapat diakses melalui situs web resmi di www.quizizz.com, di mana peserta didik cukup memasukkan kode kuis yang telah disiapkan oleh pendidik untuk mengikuti kuis yang tersedia.[3] Selanjutnya, peserta didik dapat menjawab setiap pertanyaan yang telah disusun dalam kuis, dan apabila kegiatan dilakukan di dalam kelas, hasil skor tertinggi dapat ditampilkan melalui proyektor LCD. Quizizz memiliki tampilan yang menarik dan interaktif, serta menyediakan beragam jenis soal yang dapat disesuaikan. Durasi pengerjaan untuk setiap soal juga dapat diatur oleh pendidik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Aplikasi *Quizizz* ini diharapkan menjadi salah satu alat digital yang sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca berbasis kearifan lokal. Pertama-tama, platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan konten lokal, seperti cerita-cerita daerah, mitos, atau fakta-fakta sejarah lokal. Dengan demikian, siswa dapat terlibat dalam membaca materi yang berhubungan dengan kearifan lokal siswa, meningkatkan pemahaman siswa tentang warisan budaya dan sejarah lokal.[4] Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam konteks pembelajaran membaca berbasis kearifan lokal memberikan manfaat yang signifikan. Melalui pengalaman belajar yang interaktif, adaptif, dan kolaboratif, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang materi lokal sambil mengembangkan keterampilan membaca yang kuat. Dengan demikian, *Quizizz*

[3] Herlina Pusparani, "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon," *Jurnal Pendidikan Dasar: Tunas Nusantara* 2 (2020): 269–79, https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496.

[4] Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8 (2011): 1.

menjadi salah satu alat penting dalam upaya untuk melestarikan dan mempromosikan warisan budaya dan sejarah lokal melalui pendidikan.[5] Pernyataan tersebut sejalan dengan temuan penelitian mengenai penerapan aplikasi Quizizz berbasis kearifan lokal yang dikombinasikan dengan pendekatan High Order Thinking dalam meningkatkan keterampilan membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter peserta didik mengalami perkembangan positif ketika proses pembelajaran dikaitkan dengan nilai-nilai kearifan lokal, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih tertarik menggali sejarah lokal, menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya sendiri, serta mengasah kemampuan berpikir secara kritis dan sistematis.

Berdasarkan temuan di lapangan serta hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Bukit Tempurung, diketahui bahwa peserta didik cenderung mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran, khususnya saat menggunakan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Gejala kejenuhan ini tampak dari keluhan siswa yang merasa pusing, mudah tersulut emosi, serta sering mengeluhkan beban tugas yang dianggap berlebihan. Kondisi tersebut mencerminkan rendahnya motivasi belajar yang dapat berdampak pada efektivitas proses pembelajaran di kelas.[6] Selain itu yang menjadi faktor siswa jenuh dalam proses pembelajaran berlangsung kurangnya media khususnya pada saat pembelajaran membaca. Guru belum pernah menggunakan teknologi terkait aplikasi, saat ini guru hanya sering menggunakan infokus. Berdasarkan jurnal Riza Bilharist dalam hasil penelitian menunjukan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat media pendukung untuk memfasilitasi pembelajaran dikelas.

---

[5] Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," *Jurnal Dinamika Pendidikan (JDP)* 12 (2019): 29–39.

[6] Suciani Latif Ummu Kalsum Hasri, Sulaiman Samad, "Kejenuhan Belajar Siswa Dan Penanganannya: Studi Kasus Sekolah Menengah Atas Di Kabupaten Sidrap," *Pinisi Journal of Education* 3 (2023): 130–48.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* ini meningkatkan kemauan peserta didik untuk belajar, sehingga peserta didik dapat belajar secara kreatif dan aktif saat pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan aplikasi ini terbukti bahwa dapat meningkatkan kemampuan keterampilan membaca peserta didik.[7] Selain guru mengalami keterbatasan pengetahuan dan akses terhadap budaya lokal yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa, siswa juga menghadapi kesulitan dalam mengaitkan materi Teks bacaan tentang Kearifan lokal dan Budaya Aceh Tamiang yaitu Tradisi berbalas pantun, kuliner khas seperti bubur pedas, dan kue kembang loyang , serta adat istiadat seperti acara Tepung Tawar, Upacara Lepas Dapogh.

Dari penjabaran permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah pandangan hidup, ilmu pengetahuan, dan strategi kehidupan yang diwariskan secara turun-temurun oleh suatu masyarakat lokal Aceh Tamiang. Kearifan lokal Aceh Tamiang sebagai identitas masyarakat yang berasal dari sejarah budaya lokal Aceh Tamiang. Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat menggambarkan kepribadian dan karakter masyarakat Aceh Tamiang maka terciptanya media pembelajaran yang bervariasi, namun SD Negeri 1 Bukit Tempurung masih belum tersedia media pembelajaran berbasis digital seperti Aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* dapat dijadikan sebagai media interaktif atau alat bantu bacaan yang lebih menarik dalam proses pembelajaran membaca agar hal ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik mengenai sejarah dan budaya lokal Aceh Tamiang. Dalam hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan bosan dalam pembelajaran, sehingga peneliti memandang perlu melakukan penelitian ini. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul: **"Penerapan Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Berbasis Kearifan Lokal"**.

[7] Aditya Permana Riza Bilharits, Teti Sobari, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 6 (2023): 379–84, https://doi.org/10.22460/parole.v6i4.15830.

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan ruang lingkup yang berlebihan, penelitian ini difokuskan pada penerapan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV/A di SD Negeri 1 Bukit Tempurung. Penelitian ini mengintegrasikan pendekatan berbasis kearifan lokal Aceh Tamiang dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan materi ajar yang berpusat pada Tema Pendidikan.

C. Identifikasi Masalah

1. Siswa cenderung jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran
2. Guru kurang mengeksplor media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran
3. Minimnya pengemasan materi dalam bentuk media interaktif atau edukasi *game*
4. Tidak tersedia media interaktif Aplikasi *Quizizz*
5. Keterbatasan pengetahuan siswa SD negeri 1 Bukit Tempurung mengenai kearifan lokal Aceh Tamiang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan keterampilan membaca berbasis kearifan lokal?
2. Bagaimana Peningkatan keterampilan membaca berbasis kearifan lokal melalui penerapan aplikasi *quizizz*?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan hendak di capai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan keterampilan membaca berbasis kearifan lokal.

2. Untuk mengetahui Peningkatan keterampilan membaca berbasis kearifan lokal melalui penerapan aplikasi *Quizizz*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberika hasil yang bermanfaat bagi semua pihak terutama penulis harapkan penelitian ini memberikan kegunaan antara lain:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai penerapan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan keterampilan membaca berbasis kearifan lokal.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi peserta didik, penerapan aplikasi Quizizz dapat mendorong keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran mandiri serta berkontribusi dalam peningkatan keterampilan membaca pemahaman yang terintegrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal.
   b. Bagi pendidik, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep keterampilan membaca siswa melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital.

G. Definisi Operasional

Dengan mempertimbangkan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka fokus permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi sesuai dengan definisi operasional berikut:

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penerapan diartikan sebagai tindakan untuk menerapkan sesuatu. Secara lebih luas, penerapan dapat dimaknai sebagai aktivitas mempraktikkan teori, metode, atau pendekatan tertentu guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan,

sesuai dengan kepentingan kelompok atau pihak tertentu yang telah merancang dan menyusunnya secara sistematis.

2. Aplikasi *Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah platform berbasis jaringan yang dirancang untuk membuat kuis interaktif sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran, termasuk dalam pelaksanaan penilaian formatif. Karena bersifat daring, penggunaan aplikasi ini memerlukan koneksi internet yang stabil. Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi maupun sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. [8]

3. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan aktivitas atau proses kognitif yang bertujuan untuk menggali dan memahami informasi yang tersaji dalam bentuk tulisan. Kemampuan ini dapat diasah di berbagai lingkungan, namun secara umum diperoleh melalui proses pembelajaran formal di sekolah.[9]

4. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan bagian dari identitas budaya yang berperan penting dalam membentuk harkat dan martabat manusia, khususnya dalam konteks komunikasi sosial. Kearifan lokal dapat dimaknai sebagai nilai-nilai kebenaran yang telah mengakar dan diwariskan secara turun-temurun dalam suatu komunitas atau daerah. Istilah ini, yang sering disebut juga sebagai *local wisdom*, mencerminkan upaya manusia dalam menggunakan akal dan budinya untuk merespons serta menyikapi berbagai peristiwa atau fenomena yang terjadi dalam konteks ruang dan waktu tertentu.[10]

---

[8] Yulia Isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu," *Jurnal Kependidikan* 2 (2019): 1–6.
[9] Aini.
[10] Aini.

BAB IV
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Paparan Data

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, terdapat empat tahapan utama yang lazim digunakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Oleh karena itu, subbab ini menyajikan uraian data yang mendukung pelaksanaan PTK yang telah dilakukan oleh peneliti. Data yang dipaparkan merupakan hasil penelitian mengenai penerapan Aplikasi Quizizz dalam meningkatkan keterampilan membaca berbasis kearifan lokal pada peserta didik kelas IV/A di SD Negeri 1 Bukit Tempurung. Pemaparan data ini disusun berdasarkan tujuan penelitian, yaitu untuk menjelaskan implementasi Aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran serta mendeskripsikan peningkatan hasil belajar keterampilan membaca yang dicapai oleh peserta didik melalui penggunaan aplikasi tersebut.

a. Paparan Data Pra Tindakan

Kepala Sekolah SD Negeri 1 Bukit Tempurung memberikan respons positif terhadap rencana pelaksanaan penelitian, serta menyampaikan harapan agar kegiatan tersebut dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Sebagai tindak lanjut, kepala sekolah menyarankan peneliti untuk berkoordinasi langsung dengan guru kelas IV/A guna membahas langkah-langkah pelaksanaan penelitian. Menindaklanjuti arahan tersebut, peneliti segera menemui Ibu Meliza Yunus, S.Pd selaku wali kelas IV/A untuk menyampaikan permohonan izin melakukan observasi sekaligus meminta data terkait peserta didik di kelas tersebut. Berdasarkan

data yang diperoleh, jumlah siswa kelas IV/A sebanyak 24 orang, terdiri dari 9 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

Sesuai dengan karakteristik umum kelas, peserta didik menunjukkan keragaman dalam kemampuan dan respons belajar. Berdasarkan hasil pertemuan dengan Bapak Rasman, peneliti memperoleh izin untuk melakukan pengamatan sebagai bagian dari rangkaian kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai pelaksana utama, didampingi oleh guru pengampu dan seorang rekan sejawat yang berperan sebagai pengamat (observer). Tugas pengamat adalah mencermati seluruh aktivitas yang berlangsung selama proses pembelajaran, baik yang dilakukan oleh peneliti maupun oleh peserta didik, untuk menilai kesesuaian pelaksanaan dengan rencana yang telah disusun.

Guna mempermudah proses observasi, peneliti menyediakan lembar observasi yang telah dirancang sebelumnya dan memberikan penjelasan mengenai cara pengisian lembar tersebut. Sebelum tindakan pembelajaran dimulai, peneliti juga menyampaikan bahwa akan dilakukan tes awal untuk mengukur keterampilan membaca peserta didik. Guru pengampu diminta untuk memperkenalkan peneliti kepada siswa kelas IV sebagai bagian dari prosedur awal. Setelah pelaksanaan tes awal, peneliti langsung melakukan koreksi terhadap lembar jawaban peserta didik guna memperoleh data awal yang akan disajikan dalam bentuk tabel pada bagian berikutnya:

Table 8 Hasil Tes Awal Peserta Didik

NO	NAMA SISWA	P/L	NILAI	KETUNTASAN BELAJAR	
				TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	Al ABIYYU YUARDHANA	L	70		√

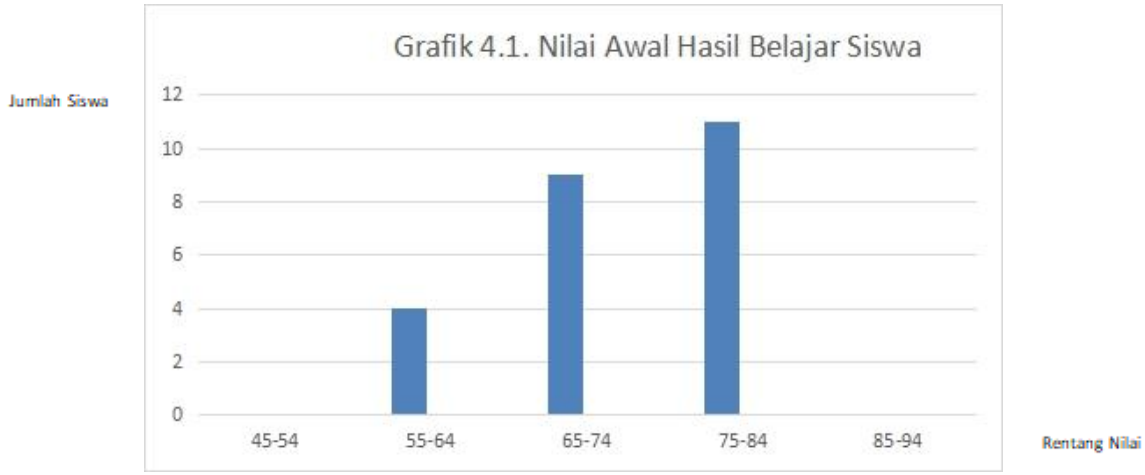
2	DINDA AURIA	P	68		√
3	DZAKA RAFARDHAN WIHARTANTO	L	80	√	
4	EARNEST GRAYSON WIJAYA	L	60		√
5	FADZLA DZHAFIRA	P	58		√
6	FATHAN ALMAISAN ZHAFAR	L	79	√	
7	HAURA ALESHA	P	80	√	
8	HAVID AL REZA	L	72		√
9	HAZEL OKTAVYANTI	P	78	√	
10	KENZY AL KHAIRY	L	80	√	
11	M. HABIBI EKA HADAYA	L	76	√	
12	LIONEL ONGGO	L	70		√
13	M. FATIR ARRAHMAN	L	65		√
14	MUHAMMAD RAFFI RAMADHAN	L	75	√	
15	MUHAMMAD DAVA	L	70		√
16	M. LUTHFY ABDILLAH	L	80	√	
17	PANDU HALIM NADHIF PRISANDI	L	62		√
18	PERMATA SARI	P	76	√	
19	PUTRI KHAIRANI	P	72	√	
20	RASIL PASYA	L	70		√
21	RUBY SAFIRA	P	78	√	
22	SASKIA SHAKILA KHAIRINA	P	60		√
23	THALITA OLIVIA ANDINI	P	80	√	
24	AKIL REZEKI YANNOTAMA ZALUKHU	L	65		√
			1724	**12**	**12**

JUMLAH				
RATA – RATA		**72**		
JUMLAH PESERTA DIDIK		**24**		
PERSENTASE			**50%**	**50%**

Berdasarkan hasil tes awal yang ditampilkan pada tabel sebelumnya, diketahui bahwa dari 24 peserta didik kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung yang mengikuti tes, sebanyak 12 peserta didik (50%) belum mencapai batas ketuntasan belajar dengan nilai di bawah 75. Sementara itu, 12 peserta didik lainnya (50%) telah mencapai nilai ketuntasan minimal sebesar 75. Data tersebut menunjukkan bahwa separuh dari jumlah peserta didik belum memenuhi standar yang ditetapkan. Nilai rata-rata yang diperoleh pada tes awal adalah sebesar 72, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 50%. Hasil ini masih berada di bawah target ketuntasan kelas yang diharapkan oleh peneliti, yaitu sebesar 75%.

Melihat kondisi tersebut, peneliti memutuskan untuk melaksanakan tindakan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tema “Pendidikan tentang Kearifan Lokal Kabupaten Aceh Tamiang” menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi Quizizz. Tujuan dari tindakan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik sekaligus memperbaiki hasil belajar mereka. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, peneliti menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar ≥ 75, guna mengetahui perbedaan capaian belajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada perolehan nilai awal peserta didik sebelum menerapkan aplikasi *Quizizz* dibawah ini:

Table 9 Grafik Awal Hasil Belajar Siswa



b. Paparan Data Pelaksanaan Tindakan (Siklus I)

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan oleh peneliti pada hari Rabu, 5 Februari 2025, bertempat di ruang kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung. Kegiatan ini berlangsung dalam satu kali pertemuan dengan durasi 2 × 35 menit (dua jam pelajaran). Materi yang disampaikan dalam pembelajaran berfokus pada tema "Kearifan Lokal Kabupaten Aceh Tamiang" yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Adapun tahapan pelaksanaan tindakan pada Siklus I akan dijelaskan secara rinci pada bagian berikutnya:

1) Tahap Perencanaan

Setiap kegiatan idealnya diawali dengan perencanaan yang matang agar pelaksanaannya dapat berjalan secara optimal. Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan berbagai persiapan, antara lain menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilengkapi dengan soal-soal evaluasi, termasuk pre-test dan post-test. Peneliti juga menyiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan, serta media pendukung berupa laptop, infokus, dan teks bacaan bertema "Kebudayaan Kabupaten Aceh Tamiang".

Sebelum kegiatan dimulai, peneliti memberikan arahan kepada peserta didik untuk membaca teks yang telah disediakan dalam bentuk lembaran. Setelah itu, peneliti menggunakan Aplikasi Quizizz yang berisi soal pilihan ganda untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan membaca peserta didik terhadap teks yang telah dibaca. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi dan pedoman wawancara sebagai instrumen tambahan untuk memperkuat data hasil tes, yang dilengkapi dengan dokumentasi kegiatan. Seluruh rangkaian persiapan ini dilakukan dengan berkoordinasi bersama guru kelas IV/A sebagai mitra dalam pelaksanaan penelitian.

Sebelum perangkat perencanaan diterapkan dalam kegiatan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengonsultasikan seluruh dokumen perencanaan kepada Dosen Pembimbing. Tujuannya adalah untuk memperoleh koreksi dan masukan guna memastikan bahwa perangkat yang disusun telah layak dan sesuai untuk dilaksanakan dalam konteks penelitian tindakan kelas. Setelah mendapatkan persetujuan, pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 06 Februari 2025.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Pelaksanaan siklus I pertama dilakukan pada hari Senin, 10 Februari 2025, dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan penataan ruang kelas, dilanjutkan dengan salam pembuka dan doa bersama sebagai bentuk pembiasaan sebelum memulai proses belajar. Setelah itu, guru melakukan presensi untuk mencatat kehadiran peserta didik. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menyiapkan perlengkapan belajar seperti

alat tulis, serta media pembelajaran yang meliputi laptop, infokus, dan buku yang akan digunakan dalam kegiatan. Tahap apersepsi dan pemberian motivasi dilakukan untuk membangun keterkaitan antara pengalaman sehari-hari siswa dengan materi yang akan dipelajari, sehingga dapat membangkitkan minat dan kesiapan belajar. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam pertemuan tersebut. Setelah itu, Peserta Didik diberikan pertanyaan awal berupa soal Pre-Test yang akan dijawab selama 30 menit. Kemudian setelah menjawab soal guru menjelaskan bahwa peserta didik akan membaca teks "Kearifan Lokal Berbalas Pantun dan Kuliner Khas Aceh Tamiang" sesuai arahan guru.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali dengan peserta didik membaca teks "Kearifan Lokal Berbalas pantun dan Kuliner Khas Aceh Tamiang" melalui bantuan media Aplikasi *Quizizz* yang ditampilkan di depan kelas, lalu guru menyuruh peserta didik membaca satu persatu secara bergiliran sampai semua peserta didik mendapatkan gilirannya masing-masing. Setelah peserta didik selesai membaca teks, guru berkeliling untuk memastikan apakah terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Apabila seluruh peserta didik telah menyelesaikan kegiatan membaca, guru mengajak mereka untuk mendiskusikan isi teks secara bersama-sama. Diskusi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah dibaca. Selanjutnya, guru memandu peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku siswa, serta menambahkan beberapa pertanyaan pendukung yang relevan dengan isi teks. Peserta didik diberi kesempatan untuk menjawab

maupun mengajukan pertanyaan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang interaktif.

c. Kegiatan Akhir

Pada tahap akhir kegiatan pembelajaran, guru melakukan pengulasan terhadap seluruh aktivitas yang telah dilaksanakan selama proses belajar berlangsung. Selanjutnya, guru bersama peserta didik merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari, serta mencatat poin-poin penting sebagai bentuk penguatan pemahaman. Sebagai tindak lanjut, peserta didik diberikan tugas untuk melakukan pengamatan lanjutan di rumah yang relevan dengan materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran kemudian ditutup secara formal.

Pertemuan II

Pelaksanaan siklus I pertama dilakukan pada hari Selasa, 11 Februari 2025, dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan diawali dengan menyiapkan kelas, guru memberikan salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan, kemudian melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa. Pada tahap awal pembelajaran, peserta didik menyimak penjelasan dari guru mengenai rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses belajar berlangsung, termasuk tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru juga melakukan penguatan materi dengan mengingatkan kembali isi pelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, sebagai bentuk apersepsi untuk membangun keterkaitan antara pembelajaran terdahulu dan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok. Setelah membagi kelompok guru menampilkan

Teks bacaan mengenai "Kearifan Lokal Berbalas Pantun dan Kuliner Khas Aceh Tamiang" yang ada didalam Aplikasi *Quizizz* agar dibaca oleh peserta didik dengan cermat dan teliti.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali dengan peserta didik membaca teks "Kearifan Lokal Berbalas pantun dan Kuliner Khas Aceh Tamiang" melalui bantuan media Aplikasi *Quizizz* pada layar infokus yang ditampilkan di depan kelas secara mandiri kemudian menuliskan ide pokok dan ide pendukung setiap paragraf. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang merasa kesulitan. Jika semua suda selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan ide pokok dan ide pendukung tersebut. Selanjutnya, guru memberikan soal berupa pilihan ganda terkait teks bacaan untuk dijawab bersama teman kelompoknya. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Aplikasi *Quizizz*.

c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan. Selanjutnya, guru dan peserta didik mengambil kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari, dan mencatat poin-poin penting dari materi pelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penugasan kepada siswa dengan melakukan pengamatan kembali di rumah, dan mengakhiri pembelajaran.

Pertemuan III

Pelaksanaan siklus I pertama dilakukan pada hari Rabu, 12 Februari 2025, dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Pembelajaran diawali dengan penataan ruang kelas, pemberian salam, dan doa bersama sebagai bentuk pembiasaan sebelum memulai kegiatan belajar. Guru kemudian melakukan presensi untuk mencatat kehadiran peserta didik. Setelah itu, siswa diminta menyiapkan alat tulis dan buku yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan apersepsi dan pemberian motivasi dilakukan untuk membangun keterkaitan antara pengalaman sehari-hari peserta didik dengan tema materi yang akan dipelajari, sehingga dapat membangkitkan minat dan kesiapan belajar. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya sebagai penguatan awal.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti di pertemuan akhir pada siklus I ini guru menampilkan dan menjelaskan kembali materi sebelumnya terkait teks bacaan Kearifan Lokal Berbalas Pantun dan Kuliner Khas Aceh Tamiang agar dibaca setiap masing-masing kelompok. Sebelum memulai pelajaran guru kembali membagi siswa menjadi 5 kelompok, setelah itu Guru meminta setiap kelompok peserta didik merangkum teks bacaan terkait teks Kearifan Lokal Berbalas Pantun dan Kuliner Khas Aceh Tamiang yang ditampilkan pada layar infokus didepan kelas, Kemudian guru meminta peserta didik untuk mempersentasikan kedepan hasil rangkuman teks bacaan tersebut berkelompok secara bergiliran. Selanjutnya, Guru juga menginformasikan bahwa diakhir pembelajaran pada kegiatan inti di pertemuan

akhir pada siklus I ini guru akan melakukan penilaian akhir evaluasi kepada masing-masing peserta didik. Setelah mempresentasikan hasil rangkuman tersebut guru memberikan dan menampilkan soal evaluasi berupa pilihan ganda dan essay melalui aplikasi *Quizizz* terkait teks bacaan yang sudah dibaca secara seksama agar dijawab peserta didik diatas kertas masing-masing sebagai bentuk penilaian akhir pada tahap pelaksanaan siklus I. Setelah soal evaluasi selesai dijawab oleh siswa, guru merekap hasil jawaban masing-masing kelompok dengan urutan perolehan nilai dari yang paling tinggi sampai yang paling rendah

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru bersama peserta didik melakukan sesi tanya jawab untuk mengulas kembali materi Bahasa Indonesia yang telah dipelajari, khususnya terkait isi teks bacaan pada pelaksanaan Siklus I. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengklarifikasi hal-hal yang belum dipahami. Sebelum pembelajaran ditutup, guru meminta peserta didik untuk merapikan kembali alat tulis dan perlengkapan belajar masing-masing. Pembelajaran kemudian diakhiri dengan salam penutup sebagai penutup kegiatan secara formal.

3) Hasil Observasi Siklus I

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti turut melakukan observasi terhadap proses interaksi belajar antara guru dan peserta didik. Kegiatan observasi tersebut dilaksanakan berdasarkan acuan yang telah dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Meskipun pelaksanaan pembelajaran telah mengikuti alur yang direncanakan, peneliti masih menghadapi beberapa kendala di lapangan. Di antaranya, terdapat sejumlah peserta didik yang masih

menunjukkan sikap pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam kerja kelompok, serta cenderung sibuk sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, terdapat beberapa tahapan dalam RPP yang belum sepenuhnya terlaksana sesuai dengan rencana, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Analisis data hasil observasi kegiatan mengajar guru pada pelaksanaan siklus I sebanyak dua pertemuan yang dilakukan oleh observer yaitu guru kelas IV, pelajaran Bahasa Indonesia Tema Pendidikan tentang kearifan lokal dengan menggunkan medel pembelajaran berbasis kuis dengan bantuan aplikasi *Quizizz*. Standar Kompetensi 1. Pendidikan. Kompetensi dasar 1.1 Kearifan Lokal. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester: IV / 2
Tema : Pendidikan

Table 10 Silabus

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Waktu	Sumber Bahan
7.	Membaca Membaca teks melalui membaca intensif	7.1 Menemukan kalimat utama pada tiap paragraf melalui membaca intensif	Teks bacaan	* Membaca teks secara intensif * Menjawab pertanyaan * Menemukan kalimat utama dalam paragraf	*Siswa membaca teks secara intensif dengan lafal dan intonasi yang sesuai. *Siswa menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan isi teks. *Siswa menentukan kalimat utama pada setiap paragraf teks bacaan.	Teknik tes: tertulis, lisan Non tes: perbuatan Bentuk: jawaban singkat dan unjuk kerja	2 x 35 menit	Bahasa Indonesia 4b, Majalah, dan Surat kabar

4) Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan Aplikasi Quizizz, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada tema “Pendidikan”. Peningkatan ini terlihat dari berbagai indikator hasil pengamatan yang

dilakukan selama pelaksanaan Siklus I. Peneliti merancang pelaksanaan tindakan pada Siklus I dalam dua kali pertemuan, yang masing-masing difokuskan untuk memperkuat keterampilan membaca peserta didik melalui pendekatan interaktif berbasis teknologi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Pada pertemuan pertama dalam pelaksanaan Siklus I, hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh hasil yang cukup memuaskan. Berdasarkan data observasi, sebagian besar siswa mulai menunjukkan peningkatan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Mereka tampak antusias terhadap media pembelajaran yang digunakan, khususnya terhadap penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai sarana evaluasi. Ketertarikan ini menjadi indikator positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Sebagian kecil peserta didik belum terbiasa menggunakan Aplikasi Quizizz, sehingga memerlukan waktu adaptasi. Berdasarkan catatan observasi guru dan peneliti, diketahui bahwa tidak semua siswa aktif dalam menyampaikan pendapat, dan masih terdapat beberapa siswa yang enggan bekerja sama dalam kelompok, sehingga hasil pembelajaran belum optimal.

Sebagai ilustrasi, sebelum kegiatan diskusi kelompok dimulai, guru membagi siswa ke dalam lima kelompok, masing-masing terdiri dari lima orang. Guru memberikan arahan mengenai teknik membaca yang cermat dan terampil, serta menjelaskan prosedur evaluasi menggunakan Aplikasi Quizizz. Pada tahap awal, setiap kelompok diberi waktu selama tujuh menit untuk menjawab soal-soal pilihan ganda melalui aplikasi tersebut. Dalam proses diskusi, siswa saling mencocokkan jawaban dan memberikan penjelasan apabila terdapat perbedaan pendapat, dengan tujuan memperoleh jawaban yang paling tepat.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti Quizizz masih tergolong baru bagi sebagian besar peserta didik, sehingga diperlukan waktu dan strategi yang tepat untuk membiasakan mereka. Selain itu, waktu yang tersedia untuk diskusi kelompok dirasa kurang memadai, karena masih ada siswa yang belum menunjukkan hasil diskusi yang maksimal. Meskipun demikian, guru dan peneliti tetap berupaya menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif, sehingga seluruh peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan memahami materi yang disampaikan secara optimal.

Untuk mengatasi berbagai kendala yang muncul pada pertemuan pertama, peneliti merancang sejumlah perbaikan guna memperoleh hasil yang lebih optimal pada pertemuan berikutnya. Perbaikan tersebut meliputi penyesuaian alokasi waktu diskusi kelompok dengan menambah durasi agar siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk berdiskusi secara mendalam. Peneliti juga mengintensifkan penyampaian materi serta menyiapkan media pembelajaran yang lebih menarik, seperti gambar-gambar yang berkaitan dengan kebudayaan Kabupaten Aceh Tamiang, guna meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa.

Selain itu, peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas agar instruksi mengenai penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas dan sistematis. Pada pertemuan kedua dalam Siklus I, peneliti tetap menerapkan model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dengan menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi. Hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Penggunaan Aplikasi Quizizz terbukti mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari kegiatan diskusi kelompok, di mana sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan

menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi. Proses pembelajaran berlangsung lancar, sebagaimana tercermin dalam hasil observasi guru dan peneliti yang menunjukkan peningkatan kualitas interaksi dan partisipasi siswa. Guru juga menunjukkan peningkatan dalam menyampaikan instruksi pembelajaran berbasis game, sehingga pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua berjalan lebih efektif dan terarah.

NO	NAMA SISWA	P/L	NILAI	KETUNTASAN BELAJAR	
				TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	Al ABIYYU YUARDHANA	L	78	√	
2	DINDA AURIA	P	68		√
3	DZAKA RAFARDHAN WIHARTANTO	L	85	√	
4	EARNEST GRAYSON WIJAYA	L	72		√
5	FADZLA DZHAFIRA	P	70		√
6	FATHAN ALMAISAN ZHAFAR	L	82	√	
7	HAURA ALESHA	P	83	√	
8	HAVID AL REZA	L	76	√	
9	HAZEL OKTAVYANTI	P	80	√	
10	KENZY AL KHAIRY	L	82	√	
11	M. HABIBI EKA HADAYA	L	80	√	
12	LIONEL ONGGO	L	75	√	
13	M. FATIR ARRAHMAN	L	68		√
14	MUHAMMAD RAFFI RAMADHAN	L	77	√	
15	MUHAMMAD DAVA	L	75	√	
16	M. LUTHFY ABDILLAH	L	83	√	
17	PANDU HALIM NADHIF PRISANDI	L	69		√
18	PERMATA SARI	P	82	√	
19	PUTRI KHAIRANI	P	77	√	
20	RASIL PASYA	L	76	√	
21	RUBY SAFIRA	P	80	√	
22	SASKIA SHAKILA KHAIRINA	P	66		√
23	THALITA OLIVIA ANDINI	P	82	√	

24	AKIL REZEKI YANNOTAMA ZALUKHU	L	70		√
	JUMLAH		**1836**	**17**	**7**
	RATA – RATA		**77**		
	JUMLAH PESERTA DIDIK		**24**		
	PERSENTASE			**70,83%**	**29,17%**

Table 11 Hasil Nilai Evaluasi Peserta Didik Siklus I

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran peserta didik pada Siklus I, sebagaimana ditampilkan dalam tabel sebelumnya, diketahui bahwa dari 24 peserta didik kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung yang mengikuti tes, sebanyak 17 peserta didik (70,83%) telah mencapai batas ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 75, sementara 7 peserta didik (29,17%) belum mencapai ketuntasan tersebut. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada evaluasi Siklus I adalah sebesar 77, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 70,83%.

Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan hasil tes awal, capaian tersebut masih belum sepenuhnya memenuhi target ketuntasan kelas yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke Siklus II dengan tetap menggunakan materi Bahasa Indonesia bertema “Pendidikan tentang Kearifan Lokal Kabupaten Aceh Tamiang”. Pada siklus berikutnya, peneliti menambahkan elemen visual berupa gambar pendukung pada teks bacaan guna meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik terhadap isi materi. Media pembelajaran berbasis Aplikasi Quizizz tetap digunakan sebagai alat evaluasi, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan tetap sebesar ≥ 75. Tujuan dari pelaksanaan Siklus II adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran dibandingkan dengan hasil pada Siklus I.

c. Paparan Data Pelaksanaan Tindakan (Siklus II)

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti dengan menjalin kerja sama aktif bersama pihak Sekolah Dasar Negeri 1 Bukit Tempurung. Fokus penelitian diarahkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV, dengan tujuan meningkatkan keterampilan membaca melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

1) Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian pada tahap Siklus II, peneliti terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran secara lengkap, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan soal evaluasi untuk tes akhir siklus. Peneliti juga mempersiapkan instrumen pendukung berupa tabel observasi untuk guru dan peserta didik, serta pedoman wawancara. Data hasil observasi dan wawancara ini dirancang untuk memperkuat temuan dari hasil tes dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam hal penggunaan media, peneliti tetap mempertahankan alat peraga yang digunakan pada Siklus I, yaitu laptop dan infokus, karena dinilai masih relevan dan efektif. Peneliti tidak menetapkan indikator baru dalam Siklus II, melainkan fokus pada penguatan indikator yang belum tercapai secara maksimal pada siklus sebelumnya. Salah satu bentuk perbaikan yang dilakukan adalah dengan menambahkan elemen visual berupa gambar pada teks bacaan, guna meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Pelaksanaan siklus II pertama dilakukan pada hari Senin, 17 Februari 2025, dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran pada Siklus II diawali dengan penataan ruang kelas, pemberian salam, dan doa bersama sebagai bentuk pembiasaan sebelum memulai proses belajar. Guru kemudian melakukan presensi untuk mencatat kehadiran peserta didik. Setelah itu, siswa diminta menyiapkan perlengkapan belajar seperti alat tulis, buku, serta media pembelajaran berupa laptop dan infokus yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

Tahap apersepsi dan pemberian motivasi dilakukan untuk membangun keterkaitan antara pengalaman sehari-hari peserta didik dengan tema pembelajaran yang akan dipelajari, sehingga dapat membangkitkan minat dan kesiapan belajar. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai dalam pertemuan tersebut. Selanjutnya, guru menjelaskan bahwa pada Siklus II ini peserta didik akan membaca teks yang berbeda dari siklus sebelumnya, yaitu teks berjudul "Kearifan Lokal Tepung Tawar dan Upacara Lepas Dapogh (Turun Tanah) Kabupaten Aceh Tamiang", yang telah disiapkan sesuai dengan arahan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali dengan peserta didik membaca teks "Kearifan Lokal Tepung Tawar dan Upacara Lepas Dapogh (Turun Tanah) Kabupaten Aceh Tamiang" melalui bantuan media Aplikasi *Quizizz* yang ditampilkan di depan kelas, lalu guru menyuruh peserta didik membaca satu persatu secara bergiliran sampai semua peserta didik mendapatkan gilirannya masing-masing. Setelah peserta didik mulai membaca teks, guru berkeliling untuk memantau dan memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Apabila seluruh peserta didik telah menyelesaikan kegiatan membaca, guru mengajak mereka untuk mendiskusikan isi teks secara bersama-sama guna memperdalam pemahaman. Selanjutnya, guru memandu peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku siswa, serta menambahkan beberapa pertanyaan pengayaan yang

relevan dengan isi teks. Peserta didik diberi kesempatan untuk menjawab maupun mengajukan pertanyaan, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang interaktif dan dialogis.

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru melakukan pengulasan terhadap seluruh aktivitas yang telah dilaksanakan selama proses belajar berlangsung. Guru bersama peserta didik kemudian merumuskan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari, serta mencatat poin-poin penting sebagai bentuk penguatan pemahaman. Sebagai tindak lanjut, peserta didik diberikan tugas untuk melakukan pengamatan lanjutan di rumah yang relevan dengan materi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ditutup secara formal oleh guru.

Pertemuan II

Pelaksanaan siklus II pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 18 Februari 2025, dengan kegiatan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan diawali dengan menyiapkan kelas, memberi salam dilanjutkan dengan berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan, kemudian melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa. Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan perlengkapan belajar yang diperlukan, seperti alat tulis, buku pelajaran, serta media pembelajaran berupa laptop dan infokus yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung. Kegiatan apersepsi dan pemberian motivasi dilakukan untuk membangun keterkaitan antara pengalaman sehari-hari peserta didik dengan tema pembelajaran yang akan dipelajari, sehingga dapat membangkitkan minat dan kesiapan belajar. Guru juga mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, yaitu teks berjudul “Kearifan Lokal Tepung Tawar dan Upacara Lepas Dapogh (Turun Tanah) Kabupaten Aceh Tamiang”, sebagai penguatan awal sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran. Setelah sembari

mengingat materi sebelumnya guru membagikan peserta didik menjadi 5 kelompok. Selanjutnya, guru menampilkan teks bacaan tentang Kearifan Lokal Tepung Tawar dan Upacara Lepas Dapogh (Turun Tanah) Kabupaten Aceh Tamiang yang ada didalam Aplikasi *Quizizz* agar dibaca peserta didik dengan cermat dan teliti.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali dengan peserta didik membaca teks "Kearifan Lokal Tepung Tawar dan Upacara Lepas Dapogh (Turun Tanah) Kabupaten Aceh Tamiang" melalui bantuan media Aplikasi *Quizizz* pada layar infokus yang ditampilkan di depan kelas secara mandiri kemudian menuliskan ide pokok dan ide pendukung setiap paragraf. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang merasa kesulitan. Jika semua suda selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan ide pokok dan ide pendukung tersebut. Selanjutnya, guru memberikan soal berupa pilihan ganda terkait teks bacaan untuk dijawab bersama teman kelompoknya. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Aplikasi *Quizizz*.

c. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan. Selanjutnya, guru dan peserta didik mengambil kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari, dan mencatat poin-poin penting dari materi pelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penugasan kepada siswa dengan melakukan pengamatan kembali di rumah, dan mengakhiri pembelajaran.

Pertemuan III

Pelaksanaan ketiga pada siklus II dilaksanakan hari Rabu, 19 Februari 2025, dengan kegiatan sebagai berikut.

a. Kegiatan Awal

Pembelajaran dimulai dengan penataan ruang kelas, pemberian salam, dan doa bersama sebagai bentuk pembiasaan sebelum memasuki kegiatan inti. Guru kemudian melakukan presensi untuk mencatat kehadiran peserta didik. Setelah itu, siswa diminta menyiapkan perlengkapan belajar seperti alat tulis dan buku yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan apersepsi dan pemberian motivasi dilakukan untuk membangun keterkaitan antara pengalaman sehari-hari peserta didik dengan tema materi yang akan dipelajari, sehingga dapat membangkitkan minat dan kesiapan belajar. Guru kemudian menyampaikan kembali tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sebagai penguatan awal dan pengingat terhadap kompetensi yang akan dikembangkan.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan terakhir ini pada tahap siklus II dilakukan dengan membahas tentang materi sebelumnya serta memberikan pengarahan mengenai cara membaca dengan cermat dan teliti. Guru juga menginformasikan bahwa peserta didik akan melakukan penilaian evaluasi akhir pada tahap siklus II kepada siswa. Sebelum memulai pelajaran guru kembali membagi siswa menjadi 5 kelompok, kemudian guru membagikan teks bacaan tentang Kearifan Lokal Tepung Tawar dan Upacara Lepas Dapogh (Turun Tanah) Kabupaten Aceh Tamiang kepada siswa dan meminta siswa membaca kembali dengan cermat dan seksama teks tersebut. Selanjutnya guru memberikan pertanyaan akhir berupa soal Post-Test kepada peserta didik selama 30 menit melalui aplikasi *Quizizz* yang ditampilkan oleh infokus. Setelah para peserta didik selesai menjawab soal Post-Test guru kembali menampilkan soal evaluasi akhir di tahap akhir pada siklus II berupa pilihan ganda dan essay terkait teks bacaan yang sudah dibaca dengan seksama agar dijawab peserta didik diatas kertas masing-masing sebagai bentuk penilaian akhir pembelajaran. Kemudian, setelah

semuanya selesai dikerjakan peserta didik, guru merekap perolehan nilai hasil evaluasi peserta didik dari yang terendah hingga tertinggi.

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru bersama peserta didik melaksanakan sesi tanya jawab untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap isi pelajaran serta memberikan ruang bagi mereka untuk mengklarifikasi hal-hal yang belum dipahami. Selanjutnya, guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran secara bersama-sama dan mencatat poin-poin penting sebagai bentuk penguatan. Sebagai tindak lanjut, peserta didik diberikan tugas untuk melakukan pengamatan lanjutan di rumah yang relevan dengan topik pembelajaran. Kegiatan pembelajaran kemudian ditutup secara formal oleh guru.

3) Hasil Pengamatan Siklus II

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti turut melakukan observasi terhadap proses interaksi belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Analisis data hasil observasi difokuskan pada kegiatan mengajar guru selama dua pertemuan dalam pelaksanaan Siklus II. Observasi dilakukan oleh guru kelas IV sebagai observer, dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai fokus utama. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode kerja kelompok yang dipadukan dengan model pembelajaran berbasis kuis melalui pemanfaatan Aplikasi Quizizz. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta memperkuat pemahaman terhadap materi melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Standar Kompetensi 1. Pendidikan. Kompetensi dasar 1.1 Kearifan Lokal. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester: IV / 2

Tema : Pendidikan

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Waktu	Sumber Bahan
7.	Membaca Membaca teks melalui membaca intensif	7.1 Menemukan kalimat utama pada tiap paragraf melalui membaca intensif	Teks bacaan	* Membaca teks secara intensif * Menjawab pertanyaan * Menemukan kalimat utama dalam paragraf	*Siswa membaca teks secara intensif dengan lafal dan intonasi yang sesuai. *Siswa menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan isi teks. *Siswa menentukan kalimat utama pada setiap paragraf teks bacaan.	Teknik tes: tertulis, lisan Non tes: perbuatan Bentuk: jawaban singkat dan unjuk kerja	2 x 35 menit	Bahasa Indonesia 4b, Majalah, dan Surat kabar

4) Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis kuis melalui Aplikasi Quizizz, diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan ini terutama terlihat dalam pembelajaran yang berfokus pada materi kearifan lokal dengan judul “Kebudayaan Kabupaten Aceh Tamiang”. Indikator keberhasilan tersebut tercermin

dari hasil observasi selama pelaksanaan Siklus II yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

Peneliti merancang pelaksanaan Siklus II ke dalam tiga pertemuan, dengan tujuan memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk memahami materi secara mendalam dan meningkatkan keterampilan membaca mereka. Sementara itu, pada pertemuan pertama di Siklus I, hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik telah memperoleh hasil yang cukup memuaskan. Berdasarkan tabel pengamatan, sebagian besar siswa mulai menunjukkan peningkatan keaktifan dalam proses pembelajaran. Mereka tampak antusias terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru, khususnya terhadap penggunaan Aplikasi Quizizz yang dinilai menarik dan interaktif.

Table 12 Nilai Hasil Post Test

NO	NAMA SISWA	P/L	NILAI	KETUNTASAN BELAJAR	
				TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	Al ABIYYU YUARDHANA	L	80	√	
2	DINDA AURIA	P	76	√	
3	DZAKA RAFARDHAN WIHARTANTO	L	86	√	
4	EARNEST GRAYSON WIJAYA	L	76	√	
5	FADZLA DZHAFIRA	P	80	√	
6	FATHAN ALMAISAN ZHAFAR	L	84	√	
7	HAURA ALESHA	P	82	√	
8	HAVID AL REZA	L	74		√
9	HAZEL OKTAVYANTI	P	82	√	
10	KENZY AL KHAIRY	L	82	√	

11	M. HABIBI EKA HADAYA	L	84	√	
12	LIONEL ONGGO	L	78	√	
13	M. FATIR ARRAHMAN	L	78	√	
14	MUHAMMAD RAFFI RAMADHAN	L	80	√	
15	MUHAMMAD DAVA	L	78	√	
16	M. LUTHFY ABDILLAH	L	86	√	
17	PANDU HALIM NADHIF PRISANDI	L	80	√	
18	PERMATA SARI	P	84	√	
19	PUTRI KHAIRANI	P	82	√	
20	RASIL PASYA	L	78	√	
21	RUBY SAFIRA	P	82	√	
22	SASKIA SHAKILA KHAIRINA	P	74		√
23	THALITA OLIVIA ANDINI	P	86	√	
24	AKIL REZEKI YANNOTAMA ZALUKHU	L	82	√	
	JUMLAH		**1934**	**22**	**2**
	RATA - RATA		**81**		
	JUMLAH PESERTA DIDIK		**24**		
	PERSENTASE			**91.66%**	**8.34%**

Table 13 Nilai Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus II

NO	NAMA SISWA	P/L	NILAI	KETUNTASAN BELAJAR	
				TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	Al ABIYYU YUARDHANA	L	80	√	

2	DINDA AURIA	P	73	√	√
3	DZAKA RAFARDHAN WIHARTANTO	L	86	√	
4	EARNEST GRAYSON WIJAYA	L	76	√	
5	FADZLA DZHAFIRA	P	80	√	
6	FATHAN ALMAISAN ZHAFAR	L	84	√	
7	HAURA ALESHA	P	83	√	
8	HAVID AL REZA	L	80	√	
9	HAZEL OKTAVYANTI	P	82	√	
10	KENZY AL KHAIRY	L	82	√	
11	M. HABIBI EKA HADAYA	L	84	√	
12	LIONEL ONGGO	L	79	√	
13	M. FATIR ARRAHMAN	L	78	√	
14	MUHAMMAD RAFFI RAMADHAN	L	81	√	
15	MUHAMMAD DAVA	L	79	√	
16	M. LUTHFY ABDILLAH	L	85	√	
17	PANDU HALIM NADHIF PRISANDI	L	80	√	
18	PERMATA SARI	P	84	√	
19	PUTRI KHAIRANI	P	82	√	
20	RASIL PASYA	L	79	√	
21	RUBY SAFIRA	P	83	√	
22	SASKIA SHAKILA KHAIRINA	P	80	√	
23	THALITA OLIVIA ANDINI	P	85	√	
24	AKIL REZEKI YANNOTAMA ZALUKHU	L	82	√	
	JUMLAH		**1947**	**23**	**1**
	RATA – RATA		**81**		

	JUMLAH PESERTA DIDIK		**24**		
	PERSENTASE			**95,83%**	**4,17%**

Berdasarkan hasil perolehan nilai evaluasi peserta didik pada Siklus II tabel diatas terlihat bahwa dari 24 orang peserta didik kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung yang mengikuti tes, hanya 1 peserta didik atau hanya sebesar 4,17% belum mencapai batas ketuntasan yaitu nilai 75, sedangkan yang telah mencapai batas tuntas yaitu memperoleh nilai 75 yaitu sebanyak 23 peserta didik atau sebesar 95,83%. Dari hasil nilai evaluasi tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan belajar adalah hanya tinggal 1 peserta didik dan sebanyak 23 peserta didik lainnya mendapat nilai tuntas dalam belajar. Berdasarkan tabel dapat diketahui juga, nilai rata-rata evaluasi pembelajaran peserta didik pada siklus II adalah sebesar 81 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 95,83%. Hasil dari evaluasi ini sangat jauh diatas nilai ketuntasan kelas yang diinginkan oleh peneliti yaitu 75%. Dengan hasil evaluasi pada siklus II ini, peneliti memutuskan untuk menyelesaikan penelitian tindakan kelas (PTK) pada materi Bahasa Indonesia Tema Pendidikan tentang Kearifan Lokal Kabupaten Aceh Tamiang dengan menggunakan bantuan Aplikasi *Quizizz* dengan menambahkan gambar pada teks bacaan mengingat hasil belajar peserta didik yang telah dicapai sudah sangat memuaskan.

Untuk lebih jelasnya perbedaan perolehan nilai pada siklus I dan siklus II penelitian ini, maka peneliti menjabarkan kedua hasil siklus diatas kedalam diagram berikut:

Table 14 Grafik Perbandingan Nilai Hasil Evaluasi Pada Siklus I dan Siklus II



Dari Gambar grafik diatas dapat dilihat dengan jelas bahwa perolehan nilai peserta didik dengan rentang nilai 65-74 pada siklus I sebanyak 7 orang sedangkan pada siklus II hanya 1 orang. Kemudian yang mendapat nilai 75-84 pada siklus I sebanyak 16 orang sedangkan pada siklus II sebanyak 20 orang. Dan yang mendapatkan nilai 85-94 pada siklus I hanya 1 orang sedangkan pada siklus II sebanyak 3 orang peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa perlakuan pada siklus I sudah dirasa baik jika dibandingankan nilai awal peserta didik. Tetapi dengan perbaikan pada siklus II ternya nilai evaluasi peserta didik menjadi lebih baik lagi sampai mendekati 95,83% ketuntasan belajar. Sehingga dapat peneliti katakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik berdasarkan kearifan budaya lokal pada siswa kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung TA.2024-2025 sangat efektif.

d. Paparan Data Pelaksanaan Tindakan (Siklus III)

1) Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus II, meskipun keterampilan membaca siswa telah mengalami peningkatan signifikan dan sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), masih terdapat

beberapa siswa yang perlu didorong untuk lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat serta lebih teliti dalam memahami bacaan yang memuat kosakata sulit. Oleh karena itu, pada Siklus III ini peneliti merencanakan tindakan lanjutan dengan langkah sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat materi bacaan berbasis kearifan lokal Aceh Tamiang, namun dengan tingkat kompleksitas bacaan sedikit lebih tinggi dari siklus sebelumnya.
2. Memperbanyak latihan vocabulary building dengan menambahkan daftar kosa-kata sulit beserta artinya yang muncul dalam teks bacaan.
3. Menambahkan sesi peer discussion sebelum menjawab kuis pada aplikasi Quizizz agar siswa dapat saling bertukar informasi dan memperjelas pemahaman.
4. Menyediakan umpan balik langsung (direct feedback) pada setiap pertanyaan di Quizizz, sehingga siswa mengetahui alasan jawaban benar atau salah.
5. Menyiapkan media pendukung seperti gambar ilustrasi, video singkat tentang tradisi Aceh Tamiang, dan audio pembacaan teks untuk membantu siswa dengan gaya belajar visual dan auditori.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Siklus III dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi 2 x 35 menit. Tahapan pelaksanaannya sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- Guru memberi salam, memimpin doa, dan melakukan ice breaking singkat untuk meningkatkan semangat siswa.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dengan menekankan pentingnya memahami teks bacaan berbasis budaya daerah.

b. Kegiatan Inti

- Guru membagikan kembali kedua teks bacaan / mengulang teks bacaan

yang berjudul “Kearifan Lokal Berbalas Pantun dan Kuliner Khas Aceh Tamiang” dan “ Kearifan Lokal Tepung Tawar dan Upacara Lepas Dapogh (Turun Tanah) Kabupaten Aceh Tamiang” yang memuat kosa-kata sulit.

- Siswa membaca teks secara mandiri selama 20 menit, kemudian mendiskusikan arti kosakata sulit secara berkelompok.
- Guru memutar video singkat tentang prosesi adat tepung tawar untuk memperkuat pemahaman konteks bacaan.
- Setelah itu, siswa mengakses kuis di aplikasi Quizizz yang berisi 15 soal pemahaman bacaan, meliputi pertanyaan ide pokok, makna kata, inferensi, dan simpulan.
- Guru memberikan waktu 3–5 menit peer discussion sebelum menjawab beberapa soal yang dianggap sulit.
- Umpan balik diberikan secara langsung oleh aplikasi dan guru menjelaskan secara singkat alasan dari jawaban yang benar.

c. Kegiatan Penutup

- Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- Guru memberikan apresiasi kepada siswa dengan skor tertinggi di Quizizz dan kepada kelompok yang menunjukkan kerjasama terbaik.

3) Hasil Pengamatan Siklus III

Selama pelaksanaan Siklus III, dilakukan observasi terhadap:

- Keterampilan membaca: Siswa lebih cepat menemukan ide pokok, lebih tepat dalam menjawab pertanyaan makna kata sulit, dan mampu menyimpulkan bacaan dengan kalimat sendiri.
- Keaktifan siswa: Hampir semua siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, termasuk siswa yang pada siklus sebelumnya cenderung pasif.
- Motivasi belajar: Peningkatan terlihat dari antusiasme saat menjawab kuis dan tingginya skor rata-rata kelas.
- Hasil tes: Skor rata-rata meningkat menjadi 87 dengan persentase

ketuntasan belajar 100%, menunjukkan semua siswa telah mencapai atau melampaui KKM.

4) Refleksi Siklus III

Hasil pada Siklus III menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Quizizz dengan integrasi materi bacaan berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterampilan membaca secara optimal. Beberapa poin refleksi:

1. Strategi perdiskusi sebelum menjawab kuis membantu siswa memahami bacaan pemahaman lebih mendalam.
2. Pemberian umpan balik langsung meningkatkan pemahaman terhadap jawaban benar.
3. Kombinasi media teks, video, dan audio membuat pembelajaran lebih variatif dan tidak membosankan.
4. Seluruh siswa berhasil mencapai KKM, sehingga penelitian dianggap berhasil dan tidak perlu dilakukan siklus berikutnya.

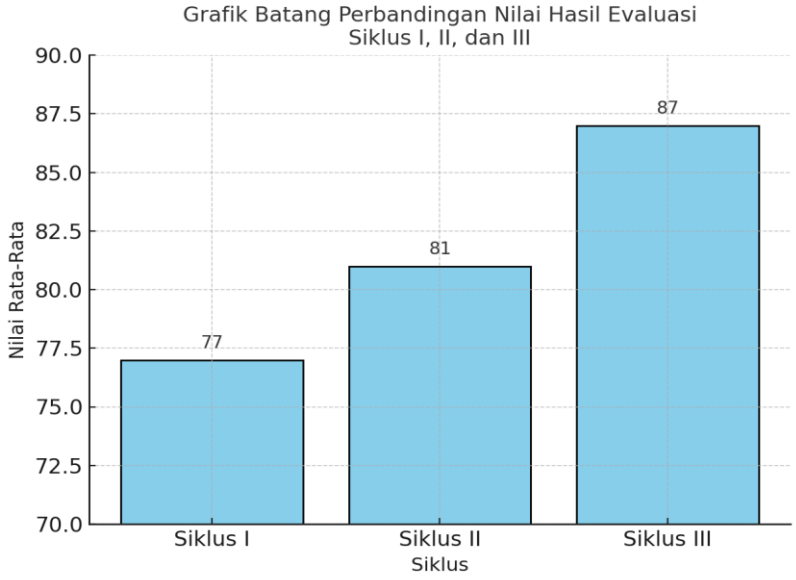
Dengan demikian, penerapan aplikasi Quizizz berbasis kearifan lokal dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran membaca yang efektif, interaktif, dan relevan dengan konteks budaya siswa.

Table 15 Hasil Nilai Evaluasi Peserta Didik Siklus III

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	AY	90	Tuntas
2	DA	85	Tuntas
3	DR	88	Tuntas
4	EG	86	Tuntas
5	FD	90	Tuntas

6	FA	87	Tuntas
7	HA	85	Tuntas
8	HA	88	Tuntas
9	HO	89	Tuntas
10	KA	84	Tuntas
11	MH	87	Tuntas
12	LO	90	Tuntas
13	MF	85	Tuntas
14	MR	86	Tuntas
15	MD	88	Tuntas
16	ML	87	Tuntas
17	PH	89	Tuntas
18	PS	84	Tuntas
19	PK	88	Tuntas
20	RP	86	Tuntas
21	RS	85	Tuntas
22	SS	87	Tuntas
23	TO	88	Tuntas
24	AR	89	Tuntas
Rata-rata		87	100% Tuntas

Table 16 Grafik Perbandingan Nilai Hasil Evaluasi Siklus I, II, dan III



BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, serta melalui proses pembahasan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca peserta didik kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut dicapai melalui penerapan model pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan bantuan media digital berupa Aplikasi Quizizz. Efektivitas penggunaan media ini tercermin dari hasil observasi guru dan peneliti pada setiap siklus, yang menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, pemahaman isi bacaan, serta kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi secara kelompok. Dengan demikian, penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti mampu mendukung peningkatan keterampilan membaca peserta didik secara lebih interaktif dan bermakna.

1. Pada tahap tes awal keterampilan membaca berbasis kearifan lokal yang dilakukan terhadap peserta didik kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung, sebanyak 24 siswa mengikuti evaluasi. Dari jumlah tersebut, 12 peserta didik (50%) belum mencapai batas ketuntasan belajar yang ditetapkan, yaitu nilai ≥ 75. Sementara itu, 12 peserta didik lainnya (50%) telah mencapai nilai tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh seluruh peserta didik dalam tes awal adalah sebesar 72, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 50%. Hasil ini menunjukkan bahwa capaian awal masih berada di bawah target ketuntasan kelas yang diharapkan oleh peneliti, yaitu sebesar 75%, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui pelaksanaan siklus pembelajaran selanjutnya.
2. Pada pelaksanaan Siklus I, kemampuan keterampilan membaca peserta didik kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung menunjukkan adanya

peningkatan dibandingkan dengan hasil tes awal. Dari 24 peserta didik yang mengikuti evaluasi, sebanyak 17 peserta didik (70,83%) berhasil mencapai batas ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 75, sedangkan 7 peserta didik (29,17%) masih berada di bawah standar ketuntasan. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada evaluasi Siklus I adalah sebesar 77, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 70,83%.

Data ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan tes awal, meskipun belum sepenuhnya mencapai target ketuntasan kelas yang ditetapkan peneliti, yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penguatan strategi pembelajaran pada Siklus II untuk mengoptimalkan pencapaian keterampilan membaca peserta didik secara menyeluruh.

3. Pada pelaksanaan Siklus II, kemampuan keterampilan membaca peserta didik kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan hasil pada Siklus I maupun tes awal. Dari 24 peserta didik yang mengikuti evaluasi, sebanyak 23 peserta didik (95,83%) berhasil mencapai batas ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 75, sementara hanya 1 peserta didik (4,17%) yang belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada evaluasi Siklus II adalah sebesar 81, dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 95,83%.

   Capaian ini menunjukkan bahwa hasil evaluasi pada Siklus II telah melampaui target ketuntasan kelas yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu sebesar 75%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis kuis melalui Aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, khususnya pada materi kearifan lokal yang diangkat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Pada pelaksanaan Siklus III, kemampuan keterampilan membaca peserta didik kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan hasil pada Siklus I, II maupun tes awal. Pada siklus III ini sebanyak 24 peserta didik yang mengikuti

evaluasi semua peserta didik sudah berhasil mencapai nilai KKM. Nilai rata-rata yang di peroleh peserta didik pada evaluasi siklus III adalah sebesar 87, dengan presentase ketuntasan belajar mencapai 100% tuntas.

Capaian ini menunjukkan bahwa hasil evaluasi pada Siklus III telah melampaui target ketuntasan kelas yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu sebesar 75%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis kuis melalui Aplikasi *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, khususnya pada materi kearifan lokal yang diangkat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Perbandingan nilai Peserta didik pada siklus I dan siklus II, siklus III, adapun nilai peserta didik dengan rentang nilai 65-74 pada siklus I sebanyak 7 orang sedangkan pada siklus II hanya 1 orang. Kemudian yang mendapat nilai 75-84 pada siklus I sebanyak 16 orang sedangkan pada siklus II sebanyak 20 orang. Dan yang mendapatkan nilai 85-94 pada siklus I hanya 1 orang sedangkan pada siklus II sebanyak 3 orang peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa perlakuan pada siklus I sudah dirasa baik jika dibandingkan nilai awal peserta didik. Tetapi dengan perbaikan pada siklus II ternyata nilai evaluasi peserta didik menjadi lebih baik lagi sampai mendekati 95,83% ketuntasan belajar. Pada siklus III semua peserta didik sudah tuntas semua dan sudah mencapai target peneliti sehingga dapat peneliti katakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik berdasarkan kearifan budaya lokal pada siswa kelas IV/A SD Negeri 1 Bukit Tempurung TA.2024-2025 sangat efektif

B. SARAN

Dari kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan kepada beberapa pihak diantara sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik disarankan bagi peserta didik agar lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran, khususnya pelajaran Bahasa Indonesia serta

lebih termotivasi dalam mencapai ketuntasan nilai yang ditetapkan sekolah.

2. - Bagi Guru, disarankan untuk memanfaatkan Aplikasi Quizizz secara konsisten dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan aplikasi ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian lanjutan dengan tetap menggunakan Aplikasi Quizizz, namun dengan variasi bentuk soal yang lebih beragam. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan peningkatan keterampilan membaca peserta didik dan memperkaya strategi pembelajaran berbasis teknologi.