



Pengaruh Gaya Belajar dan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz Terhadap Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar

Annisa Rahmadani¹, Eny Satriana¹, Mukhlis¹

¹Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

*Corresponding author email: annisa.rahmadani0824@gmail.com

Article Info

Article history:

Received July 09, 2025

Approved August 15, 2025

Keywords:

Digital Learning Media,
Quizizz, Learning Styles,
Reading Literacy

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine and describe the influence of visual, auditory, and kinesthetic learning styles through the use of digital learning media assisted by Quizizz on reading literacy of grade V students of Elementary School Cluster II, Somba Opu District. The type of research used in this study is experimental research. The research sample consisted of the experimental class, namely class VA SDN Sungguminasa V, totaling 29 students and the control class, namely class VB SDN Sungguminasa V, totaling 29 students. Data were collected through reading literacy tests, learning style questionnaires, and observation sheets. Data analysis techniques using descriptive analysis techniques and inferential analysis. The results of the study showed that (1) There is an influence of visual learning style through the use of digital learning media assisted by Quizizz on reading literacy of grade V students of Elementary School Cluster II, Somba Opu District, with a significance value ($Sig = 0.00$) < 0.05 . (2) There is an influence of auditory learning style through the use of digital learning media assisted by Quizizz on reading literacy of grade V students of Elementary School Cluster II, Somba Opu District, with a significance value ($Sig = 0.01$) < 0.05 . (3) There is an influence of kinesthetic learning style through the use of digital learning media assisted by Quizizz on reading literacy of grade V students of Elementary School Cluster II, Somba Opu District, with a significance value ($Sig = 0.02$) < 0.05 . (4) Visual learning style has the greatest influence on reading literacy of grade V students of Elementary School Cluster II, Somba Opu District, with a significance value ($Sig = 0.00$) < 0.05 . Based on the research results, it can be concluded that there is an influence of the use of digital learning media assisted by quizizz and learning styles on the reading literacy of grade V students of SD Gugus II, Somba Opu District.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh gaya belajar visual, auditori, dan kinestik melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen adalah kelas VA SDN Sungguminasa V yang berjumlah 29 siswa dan kelas kontrol adalah kelas VB SDN Sungguminasa V yang berjumlah 29 siswa. Data dikumpulkan melalui tes literasi membaca, angket gaya belajar, dan lembar observasi. Teknik analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Ada pengaruh gaya belajar visual melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu, dengan nilai signifikansi ($Sig = 0,00$) $< 0,05$. (2) Ada pengaruh gaya belajar auditori melalui penggunaan media pembelajaran digital

berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu dengan nilai signifikasi ($\text{Sig} = 0,01$) $< 0,05$. (3) Ada pengaruh gaya belajar kinestik melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu, dengan nilai signifikasi ($\text{Sig} = 0,02$) $< 0,05$. (4) Gaya belajar visual yang paling memberikan pengaruh terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu dengan nilai signifikasi ($\text{Sig} = 0,00$) $< 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbantuan quizizz dan gaya belajar terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

Copyright©2025, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Rahmadani, A., Satriana, E., & Mukhlis, M. (2025). Pengaruh Gaya Belajar dan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz Terhadap Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 1869–1881. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i3.4012>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pengembangan literasi membaca (Ilhami & Fathoni, 2025). Media berbasis aplikasi memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan juga membantu siswa untuk lebih familiar dengan sumber informasi yang beragam, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting di era informasi saat ini (Pentianasari et al., 2022). Dengan memanfaatkan teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa di zaman sekarang.

Literasi membaca merupakan kemampuan fundamental yang sangat penting dalam pendidikan dasar, terutama di era digital saat ini (Yudiana et al., 2023). Kemampuan ini tidak hanya mencakup kemampuan untuk membaca teks, tetapi juga untuk memahami dan menganalisis informasi yang dibaca (Mahzum et al., 2022). Dalam konteks pendidikan, literasi membaca menjadi salah satu indikator utama keberhasilan siswa dalam belajar, karena kemampuan ini berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik mereka di berbagai mata pelajaran (Solihin, 2020). Siswa yang memiliki kemampuan literasi membaca yang baik cenderung lebih mampu menangkap informasi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Susanti, 2022). Oleh karena itu, pengembangan literasi membaca di tingkat dasar harus menjadi prioritas dalam kurikulum pendidikan.

Programme for International Student Assessment (2022) menjelaskan bahwa terdapat enam komponen utama yang sering digunakan sebagai acuan pada literasi membaca, yaitu akses informasi, pemahaman, penafsiran, evaluasi, penciptaan, dan refleksi. Komponen-komponen ini dikembangkan untuk membantu siswa menguasai kemampuan membaca secara menyeluruh, mulai dari menemukan informasi yang relevan dalam teks (akses informasi) hingga menghubungkan isi teks dengan pengalaman atau konteks pribadi (refleksi). Fokus pembatasan dalam penelitian ini hanya pada komponen pemahaman. Menurut PISA (*Programme for International Student Assessment*), kemampuan pemahaman ini mencakup aspek seperti menangkap isi utama teks, menganalisis informasi, dan menilai relevansi isi bacaan (PISA, 2019). Oleh karena itu, pemilihan fokus yang tepat dan relevan dengan tujuan penelitian menjadi langkah strategis untuk mengukur dan meningkatkan literasi membaca siswa.

Di sisi lain, pemahaman terhadap gaya belajar siswa menjadi kunci untuk memastikan bahwa teknologi tersebut dimanfaatkan secara optimal sesuai dengan kebutuhan individu siswa, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik. Pentingnya memahami gaya belajar siswa juga tidak dapat diabaikan dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran (Halim, 2022). Setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam menyerap informasi, dan pemahaman terhadap gaya belajar ini dapat membantu guru dalam merancang strategi pengajaran yang lebih efektif (Juanda et al., 2023). Misalnya, siswa yang lebih visual mungkin akan lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk gambar atau video, sementara siswa yang lebih kinestetik mungkin memerlukan aktivitas fisik untuk memahami konsep yang diajarkan (Fatmawati et al., 2022). Dengan demikian, penyesuaian metode pengajaran berdasarkan gaya belajar siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dan hasil belajar secara keseluruhan (Pratiwi et al., 2023). Gaya belajar siswa dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Fathoni et al., 2024).

Pemanfaatan teknologi digital, literasi membaca, dan pemahaman terhadap gaya belajar siswa merupakan elemen-elemen kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif di era digital (Aulia et al., 2020). Upaya untuk meningkatkan literasi membaca harus dilakukan secara berkelanjutan, dengan memanfaatkan teknologi dan memahami kebutuhan serta karakteristik siswa (Muzakki et al., 2023). Hal ini akan membantu menciptakan generasi yang tidak hanya terampil dalam membaca, tetapi juga mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Hasil survei kondisi literasi membaca siswa di Indonesia menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca siswa, terutama di tingkat sekolah dasar, masih berada di bawah standar yang diharapkan. Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hanya sekitar 60% siswa di kelas V yang mampu mencapai tingkat literasi membaca yang memadai, yang mencakup kemampuan memahami dan menganalisis teks (Lestari et al., 2023). Hasil *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022/2023 menunjukkan bahwa skor rata-rata membaca Indonesia turun dari 371 pada tahun 2018 menjadi 359 pada tahun 2022, sementara rata-rata skor global juga mengalami penurunan dari 487 menjadi 469. Berdasarkan data hasil survei kunjungan siswa pada tanggal 25 Desember 2024 di perpustakaan di SD Gugus II Kecamatan Somba Opu, hanya sekitar 40% siswa yang memiliki akses rutin ke buku bacaan di rumah. Kondisi ini memberikan gambaran bahwa rendahnya minat baca di kalangan siswa.

Kajian penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Anggraeni dan Sari (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, terutama dalam menemukan ide pokok dan memahami struktur teks. Supriadi dan Pramuditya (2023) menambahkan bahwa aplikasi ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, sehingga berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Penelitian Lestari (2021) juga mendukung temuan ini dengan menegaskan bahwa praktik membaca yang teratur dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa secara signifikan.

Pemanfaatan teknologi digital, literasi membaca, dan pemahaman terhadap gaya belajar siswa merupakan elemen-elemen kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif di era digital (Aulia et al., 2020). Upaya untuk meningkatkan literasi membaca harus dilakukan secara berkelanjutan, dengan memanfaatkan teknologi dan memahami kebutuhan serta karakteristik siswa (Muzakki et al., 2023). Hal ini akan membantu menciptakan generasi yang tidak hanya terampil dalam membaca, tetapi juga mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan di masa depan (Pentianasari et al., 2022). Inovasi dalam pembelajaran

literasi membaca sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dengan memanfaatkan media digital seperti aplikasi Quizizz dan gaya belajar siswa.

Quizizz menawarkan pendekatan interaktif yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Loopoo & Balfour, 2021). Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat berpartisipasi dalam kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi bacaan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, yang pada gilirannya dapat memperbaiki hasil belajar mereka (Saepulah et al., 2023). Quizizz juga dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, termasuk visual, auditori, dan kinestetik.

Siswa dengan gaya belajar visual dapat lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk grafik dan gambar yang ada dalam kuis. Sementara itu, siswa dengan gaya belajar auditori dapat mendapatkan manfaat dari elemen suara yang dapat ditambahkan dalam pertanyaan kuis. Untuk siswa kinestetik, interaksi yang dilakukan saat menjawab kuis dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik (Saepulah, 2023). Siswa memiliki gaya belajar yang beragam.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 25 Desember 2024 di SD Gugus II Kecamatan Somba Opu menunjukkan bahwa rendahnya literasi membaca siswa, dimana hasil ulangan harian dalam memahami makna bacaan hanya 45% siswa yang mencapai nilai KKM, sedangkan 55% siswa yang tidak mencapai nilai KKM, dimana KKM yang ditentukan adalah 75. Permasalahan rendahnya literasi membaca siswa disebabkan oleh guru kurang memahami gaya belajar siswa yang berbeda beda, dimana adanya siswa yang lebih dominan menyukai gaya belajar dengan cara mendengarkan materi secara lisan dengan tujuan agar lebih mudah memahami pelajaran. Ada siswa yang kesulitan jika harus mendengarkan penjelasan guru secara langsung. Ada siswa yang suka belajar dengan melakukan aktivitas fisik seperti bermain sambil belajar.

Faktor lainnya yang menyebabkan literasi membaca siswa rendah yaitu (1) pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga membuat siswa merasa bosan dan aktivitas belajar siswa kurang berkembang, (2) guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dimana cenderung hanya menggunakan *Powerpoint* (PPT) sebagai pengganti papan tulis, yang pada dasarnya hanya mengubah bentuk penyampaian informasi tanpa memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga siswa kurang antusias serta kurang semangat dalam pembelajaran, dan (3) fasilitas serta sarana yang menunjang literasi membaca anak di sekolah masih kurang seperti buku bacaan dan seri cerita lainnya. Fasilitas yang dimiliki sekolah hanyalah buku pembelajaran saja. Oleh karena itu ditemukan beberapa siswa kurang minatnya dalam hal membaca apalagi dalam hal memahami makna bacaan (Satriaman et al., 2018).

Beranjak dari permasalahan di atas guru hendaknya memahami gaya belajar yang disenangi oleh siswa, serta diperlukannya media pembelajaran inovatif yang membuat siswa aktif dalam belajar serta pembelajaran berpusat pada siswa. Pentingnya memahami gaya belajar siswa juga tidak dapat diabaikan dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran (Halim, 2022). Setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam menyerap informasi, dan pemahaman terhadap gaya belajar ini dapat membantu guru dalam merancang strategi pengajaran yang lebih efektif (Juanda et al., 2023). Misalnya, siswa yang lebih visual mungkin akan lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk gambar atau video, sementara siswa yang lebih kinestetik mungkin memerlukan aktivitas fisik untuk memahami konsep yang diajarkan (Fatmawati et al., 2022).

Media Quizizz dapat mengaktifkan siswa dikelas sehingga kegiatan belajar mengajar terasa tidak membosankan, sehingga dengan adanya media Quizizz ini guru dapat menggunakan

media evaluasi yang bervariasi untuk menarik siswa agar semangat belajarnya semakin aktif (Kartini & Sriyanto, 2023). Dengan demikian, penyesuaian media pengajaran berdasarkan gaya belajar siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dan hasil belajar secara keseluruhan (Pratiwi et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Apakah ada pengaruh gaya belajar visual melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu?. (2) Apakah ada pengaruh gaya belajar auditori melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu?. (3) Apakah ada pengaruh gaya belajar kinestetik melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu?. (4) Manakah diantara gaya belajar yang paling memberikan pengaruh terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu?. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *quasi-eksperimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V di SDN Sungguminasa V sebanyak 58 orang siswa, SDN Sungguminasa I sebanyak 65 orang siswa, SDN Sungguminasa III 24 orang siswa, SD Inpres Sungguminasa 1 sebanyak 16 orang siswa, dan SD Inpres Sungguminasa 12 orang siswa. Jadi jumlah keseluruhan murid dari populasi penelitian ini yaitu sebanyak 175 siswa. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen adalah kelas VA SDN Sungguminasa V yang berjumlah 29 siswa dan kelas kontrol adalah kelas VB SDN Sungguminasa V yang berjumlah 29 siswa. Data dikumpulkan melalui tes literasi membaca, angket gaya belajar, dan lembar observasi. Teknik analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Gambaran Gaya Belajar Visual Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz

Berikut ini disajikan beberapa tabel yang menggambarkan gaya belajar visual siswa kelas VA SDN Sungguminasa V. Penelitian ini yang masing-masing ditinjau dari data hasil penyebaran angket gaya belajar visual. Sesuai sajian data pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Data Gaya Belajar Visual Siswa Kelas Eksperimen

No.	Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	95 – 100	20	69	Sangat Tinggi
2	85 – 94	0	0	Tinggi
3	75 – 84	0	0	Sedang
4	65 – 74	0	0	Rendah
5	0 – 64	0	0	Sangat Rendah
	Jumlah	20	69	

Tabel 1 di atas menunjukkan gambaran gaya belajar visual setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz ada 20 orang siswa dengan persentase 69%.

Berikut ini disajikan beberapa tabel yang menggambarkan gaya belajar visual siswa kelas VB SDN Sungguminasa V. Penelitian ini yang masing-masing ditinjau dari data hasil penyebaran angket gaya belajar visual. Sesuai sajian data pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2 Data Gaya Belajar Visual Siswa Kelas Kontrol

No.	Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	95 – 100	0	0	Sangat Tinggi
2	85 – 94	18	62	Tinggi
3	75 – 84	0	0	Sedang
4	65 – 74	0	0	Rendah
5	0 – 64	0	0	Sangat Rendah
	Jumlah	18	62	

Tabel 2 di atas menunjukkan gambaran gaya belajar visual setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran konvensional ada 18 orang siswa dengan persentase 62%.

b. Gambaran Gaya Belajar Auditori Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz

Berikut ini disajikan beberapa tabel yang menggambarkan gaya belajar auditori siswa kelas VA SDN Sungguminasa V. Penelitian ini yang masing-masing ditinjau dari data hasil penyebaran angket gaya belajar auditori. Sesuai sajian data pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Data Gaya Belajar Auditori Siswa Kelas Eksperimen

No.	Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	95 – 100	3	10	Sangat Tinggi
2	85 – 94	2	7	Tinggi
3	75 – 84	0	0	Sedang
4	65 – 74	0	0	Rendah
5	0 – 64	0	0	Sangat Rendah
	Jumlah	5	17	

Tabel 3 di atas menunjukkan gambaran gaya belajar auditori setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz ada 5 orang siswa dengan persentase 17%. Berikut ini disajikan beberapa tabel yang menggambarkan gaya belajar auditori siswa kelas VB SDN Sungguminasa V. Penelitian ini yang masing-masing ditinjau dari data hasil penyebaran angket gaya belajar auditori. Sesuai sajian data pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4 Data Gaya Belajar Auditori Siswa Kelas Kontrol

No.	Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	95 – 100	0	0	Sangat Tinggi
2	85 – 94	4	14	Tinggi
3	75 – 84	4	14	Sedang
4	65 – 74	0	0	Rendah
5	0 – 64	0	0	Sangat Rendah
	Jumlah	8	28	

Tabel 4 di atas menunjukkan gambaran gaya belajar auditori setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran konvensional ada 8 orang siswa dengan persentase 28%.

c. Gambaran Gaya Belajar Kinestik Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz

Berikut ini disajikan beberapa tabel yang menggambarkan gaya belajar kinestik siswa kelas VA SDN Sungguminasa V. Penelitian ini yang masing-masing ditinjau dari data hasil penyebaran angket gaya belajar kinestik. Sesuai sajian data pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5 Data Gaya Belajar Kinestik Siswa Kelas Eksperimen

No.	Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	95 – 100	2	7	Sangat Tinggi
2	85 – 94	2	7	Tinggi
3	75 – 84	0	0	Sedang
4	65 – 74	0	0	Rendah
5	0 – 64	0	0	Sangat Rendah
	Jumlah	4	14	

Tabel 5 di atas menunjukkan gambaran gaya belajar kinestik setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz ada 4 orang siswa dengan persentase 7%.

Berikut ini disajikan beberapa tabel yang menggambarkan gaya belajar kinestik siswa kelas VB SDN Sungguminasa V. Penelitian ini yang masing-masing ditinjau dari data hasil penyebaran angket gaya belajar kinestik. Sesuai sajian data pada tabel 6 berikut ini menggambarkan gaya belajar kinestik untuk 20 orang siswa setelah diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran konvensional dalam literasi membaca dapat diketahui dengan melihat sajian data tabel 6 berikut :

Tabel 6 Data Gaya Belajar Kinestik Siswa Kelas Kontrol

No.	Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	95 – 100	0	0	Sangat Tinggi
2	85 – 94	2	7	Tinggi
3	75 – 84	1	3	Sedang
4	65 – 74	0	0	Rendah
5	0 – 64	0	0	Sangat Rendah

Jumlah	3	10
--------	---	----

Tabel 6 di atas menunjukkan gambaran gaya belajar kinestik setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran konvensional ada 3 orang siswa dengan persentase 10%.

d. Hasil Belajar Literasi Membaca Sebelum dan Sesudah diberikan Perlakuan (*Pretest* dan *Posttest*) Kelas Eksperimen

Pretest diberikan kepada siswa pada pertemuan pertama dan *posttest* diberikan kepada siswa pada pertemuan terakhir. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa dan dianalisis oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Distribusi dan Persentase *Pretest* dan *Posttest* Eksperimen

Skor	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	P (%)	F	P (%)
95 – 100	Sangat Tinggi	0	0	12	41
85 – 94	Tinggi	0	0	0	0
75 – 84	Sedang	14	48	17	59
65 – 74	Rendah	9	31	0	0
0 – 64	Sangat Rendah	6	21	0	0
Jumlah		29	100	29	100

Tabel 7 di atas menunjukkan bahwa pada *pretest* hanya ada 14 orang atau 48% siswa yang mencapai nilai KKM. Sedangkan pada *posttest* mengalami peningkatan dimana seluruh jumlah siswa yaitu 29 orang atau 100% yang telah mencapai nilai KKM.

e. Hasil Belajar Literasi Membaca Sebelum dan Sesudah diberikan Perlakuan (*Pretest* dan *Posttest*) Kelas Kontrol

Pretest diberikan kepada siswa pada pertemuan pertama dan *posttest* diberikan kepada siswa pada pertemuan terakhir. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa dan dianalisis oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8 Distribusi dan Persentase *Pretest* dan *Posttest* Kontrol

Skor	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	P (%)	F	P (%)
95 – 100	Sangat Tinggi	0	0	0	0
85 – 94	Tinggi	0	0	0	0
75 – 84	Sedang	9	31	11	38
65 – 74	Rendah	0	0	0	0
0 – 64	Sangat Rendah	20	69	18	62
Jumlah		29	100	29	100

Tabel 8 di atas menunjukkan bahwa pada *pretest* hanya ada 9 orang atau 31% siswa yang mencapai nilai KKM. Sedangkan pada *posttest* ada 11 orang atau 38% siswa yang mencapai nilai KKM.

f. Perbandingan Hasil Belajar Literasi Membaca

Data dari distribusi frekuensi skor hasil belajar siswa kelas V pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 9 Perbandingan Hasil Belajar literasi membaca Eksperimen dan Kontrol

Skor	Kategori	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
		F	P(%)	F	P(%)	F	P(%)	F	P(%)
≥ 75	Tuntas	14	48	29	100	9	31	11	38
< 75	Tidak Tuntas	15	52	0	0	20	69	18	62
	Jumlah	29	100	29	100	29	100	29	100

Berdasarkan tabel 9 di atas perbandingan dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil ketuntasan nilai siswa pada masing-masing kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

g. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui distribusi atau sebaran skor data siswa. Uji normalitas menggunakan *One Sample Shapiro-Wilk Test* dengan kriteria pengujian pada signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol angket menunjukkan nilai signifikansi angket kelas eksperimen (0,117) dan kelas kontrol (0,113) lebih besar daripada nilai signifikansi α (0,05) yang artinya data berdistribusi normal

Hasil uji normalitas hasil belajar dilihat pada nilai *One Sample Shapiro-Wilk Test*. Nilai yang diperoleh lebih besar dari 0,05 yaitu 0,7 dan 0,8 pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol 0,6 dan 0,7. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

h. Uji Homogenitas

Sesuai data hasil uji homogenitas data angket bahwa kedua ragam data bersifat homogen. Homogennya kedua ragam data tersebut disebabkan oleh besarnya nilai signifikansi yang ditunjukkan pada tabel *Based on Mean* yaitu 0,939 di mana perolehan data ini lebih besar dari nilai signifikansi α yaitu 0,05 sebagaimana yang dipersyaratkan dalam pengujian. Dari hasil perhitungan uji homogenitas hasil belajar menggunakan program IBM SPSS *for windows versi 29* diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,354. Karena nilai yang diperoleh dari uji homogenitas taraf signifikannya $0,354 > 0,05$ maka data mempunyai nilai varian yang sama (homogen).

i. Uji Hipotesis

1) Pengaruh Gaya Belajar Visual Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis melalui analisis uji statistik *independent sample t-test* pada program SPSS 29,0 *for windows*. Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap gaya belajar visual siswa kelas VA SDN Sungguminasa V menunjukkan bahwa nilai signifikasi (Sig = 0,000) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh gaya belajar visual melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

2) Pengaruh Gaya Belajar Auditori Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis melalui analisis uji statistik *independen sample t-test* pada program *SPSS 29,0 for windows*. Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap gaya belajar auditori siswa kelas VA SDN Sungguminasa V menunjukkan bahwa nilai signifikansi ($\text{Sig} = 0,001$) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,001 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh gaya belajar auditori melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

3) Pengaruh Gaya Belajar Kinestik Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis melalui analisis uji statistik *independen sample t-test* pada program *SPSS 29,0 for windows*. Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap gaya belajar kinestik siswa kelas VA SDN Sungguminasa V menunjukkan bahwa nilai signifikansi ($\text{Sig} = 0,001$) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,001 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh gaya belajar auditori melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

4) Pengaruh Diantara Gaya Belajar Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz.

Hasil One-way Multivariate Analysis of Variance (One-way MANOVA) menunjukkan gaya belajar visual statistik memiliki nilai yang sangat signifikan dengan $\text{Sig.} = 0.00$ ($p < 0.05$)., gaya belajar auditori statistik memiliki nilai yang sangat signifikan dengan $\text{Sig.} = 0.01$ ($p < 0.05$), dan gaya belajar kinestik statistik memiliki nilai yang sangat signifikan dengan $\text{Sig.} = 0.02$ ($p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan untuk gaya belajar visual yang lebih berpengaruh diantara nilai signifikan gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestik. Dengan demikian, berdasarkan hasil pengujian menunjukkan gaya belajar visual lebih memiliki pengaruh dibanding dengan gaya belajar auditori dan kinestik terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh gaya belajar melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu. Dalam pelaksanaannya siswa dengan gaya belajar visual cenderung lebih mudah memahami dan mengingat informasi saat membaca jika bacaan disertai dengan gambar, ilustrasi, atau visualisasi lainnya. Mereka juga lebih suka membaca buku dengan ilustrasi dibandingkan dengan teks yang hanya berisi kata-kata. Pembelajaran yang menggunakan media visual seperti gambar, diagram, atau video akan lebih menarik dan efektif bagi mereka dalam literasi membaca.

Sementara siswa dengan gaya belajar auditori lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan pendengaran, seperti mendengarkan penjelasan guru, membaca teks dengan suara keras, atau mendengarkan rekaman audio. Mereka cenderung lebih mudah mengingat dan memahami informasi yang disampaikan secara lisan. Siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih mudah memahami dan mengingat teks jika mereka dapat bergerak, tidak bisa tenang pada tempat duduknya, atau berinteraksi dengan materi bacaan secara aktif.

Setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam menyerap informasi, dan pemahaman terhadap gaya belajar ini dapat membantu guru dalam merancang strategi pengajaran yang lebih efektif (Juanda et al., 2023). Misalnya, siswa yang lebih visual mungkin akan lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk gambar atau video, sementara siswa yang lebih kinestetik mungkin memerlukan aktivitas fisik untuk memahami konsep yang diajarkan (Fatmawati et al., 2022). Dengan demikian, penyesuaian metode pengajaran berdasarkan gaya belajar siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dan hasil belajar secara keseluruhan (Pratiwi et al., 2023). Gaya belajar siswa dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Pemanfaatan teknologi digital, literasi membaca, dan pemahaman terhadap gaya belajar siswa merupakan elemen-elemen kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif di era digital (Aulia et al., 2020). Upaya untuk meningkatkan literasi membaca harus dilakukan secara berkelanjutan, dengan memanfaatkan teknologi dan memahami kebutuhan serta karakteristik siswa (Muzakki et al., 2023). Hal ini akan membantu menciptakan generasi yang tidak hanya terampil dalam membaca, tetapi juga mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Gaya belajar menurut David Kolb (2005) menekankan pada proses pengolahan informasi melalui tahapan yang melibatkan pengalaman langsung, pengamatan, penciptaan konsep, dan penerapan teori untuk memecahkan masalah. Proses belajar dipengaruhi oleh empat orientasi, yaitu *concrete experience (feeling)* yang berfokus pada pengalaman nyata; *reflective observation (watching)* yang melibatkan pengamatan dan refleksi terhadap pengalaman; *abstract conceptualization (thinking)* yang menekankan pada pembentukan konsep atau teori; dan *active experimentation (doing)* yaitu penerapan konsep dalam situasi nyata.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh gaya belajar visual melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu. Gaya belajar visual paling berpengaruh terhadap literasi membaca siswa sekolah dasar. Hal ini karena literasi membaca, yang melibatkan kemampuan memahami tulisan, sangat bergantung pada kemampuan penglihatan dan pemahaman visual teks (Pratiwi et al., 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Anggraeni dan Sari (2022) menunjukkan bahwa Quizizz, sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, diterima secara positif oleh mahasiswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mudah diakses, dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Penelitian Supriadi & Pramuditya (2023) menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Penelitian Kartini dan Sriyanto (2023) memiliki relevansi dengan penelitian ini karena menunjukkan bahwa budaya literasi yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk dalam aspek membaca. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta teori yang mendukung maka dapat disimpulkan penggunaan

media pembelajaran digital berbantuan Quizizz secara signifikan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VA SDN Sungguminasa V.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa (1) Ada pengaruh gaya belajar visual melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu, dengan nilai signifikansi ($\text{Sig} = 0,000$) $< 0,05$. (2) Ada pengaruh gaya belajar auditori melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu dengan nilai signifikansi ($\text{Sig} = 0,01$) $< 0,05$. (3) Ada pengaruh gaya belajar kinestik melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu, dengan nilai signifikansi ($\text{Sig} = 0,02$) $< 0,05$. (4) Gaya belajar visual yang paling memberikan pengaruh terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu dengan nilai signifikansi ($\text{Sig} = 0,00$) $< 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. K. P., & Sari, R. K. (2022). Pandangan mahasiswa terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran bahasa Inggris [Students' views on the utilization of Quizizz as an English learning media]. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 762.
- Aulia, N. L., Aswan, A., & Naufalia, A. (2020). Pendidikan Berbasis Produk dalam Meningkatkan Literasi Anak Menuju Generasi Emas 2045. *KLITIKA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 55–64. <https://doi.org/10.32585/klitika.v2i1.709>
- Fatmawati, E., Saputra, N., Ngongo, M., Purba, R., & Herman, H. (2022). An Application of Multimodal Text-Based Literacy Activities in Enhancing Early Children's Literacy. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5127–5134. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2782>
- Fathoni, T., Muzamil, M., Rahman, A., & Rahmah, N. A. (2024). Menggali Pemikiran Roger Bacon dalam Pendidikan Berbasis Eksperimen dan Metode Ilmiah. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(02), 2080–2091.
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3), 404–418. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Ilhami, A. H., & Fathoni, T. (2025). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Dalam Mewujudkan Pendidikan Berbasis Masa Depan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(2), 611–624.
- Juanda, J., Aslan Abidin, Salam, Sunaely, Reskiana, Asri Ismail, & Asis Nojeng. (2023). PKM Gerakan Literasi Sekolah Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Peran Guru Di Tingkat Sekolah Dasar Se-desa Goarie. *Vokatek : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 72–81. <https://doi.org/10.61255/vokatekjp.m.v1i2.92>
- Kartini, A., & Sriyanto, S. (2023). The Effect of the Quizizz Game on Increasing Motivation and Social Studies Learning Outcomes at the Junior High School Level. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(3), 246–262. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.3442>
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87–91.

- Lestari, P. D., Herlina, E., Putri, A. N., & Giwangsa, S. F. (2023). Pengaruh Gerakan Literasi terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4003–4009. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6633>
- Loopoo, V., & Balfour, R. J. (2021). Improving reading strategies and assessments used by educators to enhance learner academic success. *Per Linguam*, 37(1), 1–14. <https://doi.org/10.5785/37-1-984>
- Mahzum, M., Angraini, Y. A., & Medina, P. (2022). Peranan Kepala Sekolah dalam Upaya Peningkatan Mutu Kualitas Pendidikan dan Peserta Didik. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia*, 9(1), 37–44. <https://doi.org/10.35134/jpti.v9i1.109>
- Muzakki, M. A., Putri, A. R., & Zaiyar, M. (2023). Studi Fenomenologi Peranan Budaya Literasi Pada Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Sekolah Penggerak. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2), 1–12. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v10i2.7387>
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results*. Retrieved Agustus 6, 2022. <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm%0D>
- Pentianasari, S., Amalia, F. D., Martati, B., & Fithri, N. A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal PGSD*, 8(1), 58–72. <https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2958>
- Pratiwi, J. I., Apriliani, D., Ardhiyansyah, A., & Iskandar, Y. (2023). Pendampingan Belajar Peningkatan Literasi dan Numerasi di SDN Gunung Cabe Desa Cimaja Kecamatan Cikakak. *Easta Journal of Innovative Community Services*, 2(01), 28–34. <https://doi.org/10.58812/ejincs.v2i01.152>
- Saepulah, D. R., Raharjo, T. J., & . H. (2023). Implementation of Problem Solving Methods Assisted by Dunia anak Applications to Improve Elementary School Students' Early Reading Skills. *International Journal of Research and Review*, 10(7), 366–372. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230748>
- Solihin, L. (2020). Darurat Literasi Membaca Di Kelas Awal: *Masyarakat Indonesia*, 46(1), 34–48. <https://doi.org/10.14203/jmi.v46i1.914>
- Supriadi, I., & Pramuditya, S. A. (2023). Praktikalitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1), 51. <https://doi.org/10.26714/jkpm.10.1.2023.51-58>
- Susanti, E. (2022). Korelasi antara kemampuan literasi membaca pemahaman terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas v sd. *COLLASE (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 05(3), 574–578. journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/10872
- Yudiana, K., Putri, N. N. C. A., & Antara, I. G. W. S. (2023). Kesenjangan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar di Daerah Perkotaan, Pinggiran Kota, dan Pedesaan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 540–547. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.69790>