

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang vital dalam kehidupan sehari-hari, karena sebagian besar informasi disampaikan melalui media cetak maupun digital. Oleh karena itu, siswa perlu memahami bahwa membaca tidak hanya sekedar melafalkan teks, tetapi juga melibatkan proses pemahaman makna. Tarigan (dalam Susanti & Santi, 2019) menyatakan bahwa membaca adalah proses memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Oleh karena itu, pembelajaran membaca harus diarahkan untuk menumbuhkan pemahaman yang mendalam terhadap isi bacaan.

Membaca pemahaman merupakan kegiatan membaca untuk memahami isi teks secara menyeluruh. Tarigan (2008:58) menjelaskan bahwa membaca pemahaman bertujuan memahami norma sastra, tinjauan kritis, dan pola fiksi. Sementara itu, Somadayo (2011:10) menekankan bahwa pemahaman membaca melibatkan pengetahuan dan pengalaman pembaca yang dihubungkan dengan teks. Oleh sebab itu, membaca pemahaman menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan proses membaca siswa.

Salah satu jenis teks yang membutuhkan kemampuan membaca pemahaman adalah teks berita. Teks ini bersifat informatif, aktual, dan faktual, serta mengandung unsur 5W+1H (apa, siapa, di mana, kapan,

mengapa, dan bagaimana). Kemampuan memahami teks berita menjadi penting bagi siswa SMA karena teks ini merupakan salah satu jenis teks yang paling sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, baik melalui media cetak maupun digital, sehingga penguasaan terhadapnya berkaitan langsung dengan kemampuan literasi informasi siswa secara umum.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas XI SMA Negeri 50 Jakarta pada 25 Mei 2026, ditemukan bahwa beberapa siswa yang diamati, sebagian besar menunjukkan kecenderungan membaca sekilas tanpa mampu menyaring informasi penting dari teks berita yang diberikan. Ketika diminta mengidentifikasi unsur 5W+1H, beberapa siswa terlihat kesulitan menentukan unsur "mengapa" dan "bagaimana", yang menuntut pemahaman pada tingkat inferensial dan evaluatif, bukan sekadar pemahaman literal. Selain itu, peneliti juga mengamati bahwa siswa cenderung pasif ketika diminta menyimpulkan gagasan utama teks secara mandiri, dan lebih memilih menunggu penjelasan guru dibandingkan menganalisis teks terlebih dahulu.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara informal yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI. Berdasarkan wawancara tersebut, guru menyampaikan bahwa siswa sering salah membedakan fakta dan opini dalam teks berita, siswa jarang membaca berita di luar tugas sekolah, nilai ulangan harian materi teks berita cenderung berada di bawah KKM. Guru juga menambahkan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih bersifat konvensional dan satu arah, yaitu ceramah dan penugasan membaca teks di buku paket tanpa

media interaktif, sehingga siswa kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses membaca dan menganalisis teks.

Data hasil observasi dan wawancara ini mengindikasikan bahwa permasalahan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa terhadap teks berita tidak hanya disebabkan oleh karakteristik teks berita itu sendiri yang padat informasi dan menuntut pemahaman berjenjang, tetapi juga oleh minimnya media pembelajaran yang mampu melatih siswa berpikir kritis secara bertahap dan menyenangkan. Kondisi inilah yang mendasari pentingnya dilakukan intervensi berupa media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami teks berita.

Model pembelajaran yang masih satu arah dan minim interaksi membuat siswa cepat merasa bosan dan tidak termotivasi untuk aktif membaca. Seiring kemajuan teknologi, media pembelajaran digital dapat menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara informasi dari pendidik kepada peserta didik yang memanfaatkan teknologi menjadi bagian dari proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berpotensi besar guna merangsang peserta didik memberi respon positif terhadap materi yang sedang diajarkan dan menjadi sumber belajar yang dapat meningkatkan kinerja pembelajaran (Handayani & Rahayu, 2020).

Salah satu media yang potensial adalah *Quizizz* yang merupakan salah satu aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan dan mempunyai kelebihan yaitu berbasis *game*. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis

game interaktif yang menyenangkan. Dewi, C. K. (2018: 43) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Menurut Sumarni dan Maulidina (2021), penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran karena berbasis game dan memberikan umpan balik langsung. *Quizizz* merupakan platform kuis interaktif berbasis permainan yang memungkinkan guru memberikan materi dan evaluasi pembelajaran secara *real-time*. Dengan tampilan yang menarik, fitur skor langsung, dan nuansa permainan (gamifikasi), *Quizizz* diyakini mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Siswa dapat berlatih memahami isi teks secara bertahap dan mendapatkan umpan balik langsung terhadap jawaban mereka. Hal ini dapat membantu memperkuat kemampuan membaca pemahaman siswa, khususnya dalam menyerap isi teks berita yang padat informasi.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran berbasis teks. Oleh karena itu, integrasi media ini dalam pembelajaran membaca pemahaman teks berita diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan literasi siswa secara bertahap. Dengan memanfaatkan teknologi yang dekat dengan keseharian mereka, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual,

relevan, dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap kemampuan membaca pemahaman teks berita siswa kelas XI SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap kemampuan membaca pemahaman teks berita siswa kelas XI SMA.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya difokuskan pada penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi membaca pemahaman teks berita. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI di SMA. Fokus pembelajaran terletak pada kemampuan siswa dalam keterampilan membaca pemahaman teks berita.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoretis dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis media digital interaktif. Penelitian ini juga dapat memperkuat teori mengenai pengaruh media

terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Guru

Sebagai referensi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran interaktif, khususnya dalam pembelajaran membaca pemahaman teks berita.

b. Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan kemampuan dalam memahami isi teks berita.

c. Peneliti lain

Menjadi bahan rujukan atau dasar dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.6 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian atau state of the art dalam penelitian ini mengacu pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan serta menunjukkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Beberapa judul penelitian relevan sebagai berikut.

1. Implementasi Media Quizizz sebagai Sarana Pembelajaran pada Materi Teks Berita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 SMP Di Era Society 5.0 oleh Arum Tri Wulandari Adnan dan Pidekso Adi tahun (Tahun). Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan

Quizizz terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks berita serta membuat siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.

2. Penggunaan Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa di SMP Negeri 1 Cihampelas. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa aplikasi *Quizizz* dapat diandalkan sebagai alat bantu yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan pemahaman membaca peserta didik dengan persentase keberhasilan sebesar 86,4%.

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Minat Membaca Siswa Kelas V Sekolah Dasar oleh Eminarti, Sulfasyah, dan Rahmawati. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media *Quizizz* terhadap kemampuan membaca pemahaman dan minat membaca siswa sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan media pembelajaran interaktif *Quizizz* yang difokuskan secara spesifik untuk mengukur keterampilan membaca pemahaman teks berita pada jenjang SMA. Kebaruan utama tersebut terletak pada penggunaan Taksonomi Barrett sebagai alat ukur komprehensif yang memetakan lima tingkatan aspek membaca secara mendalam, yaitu pemahaman literal, reorganisasi, inferensial, evaluasi, dan apresiasi. Integrasi ini memberikan

diferensiasi yang kuat dibandingkan penelitian terdahulu yang umumnya hanya mengukur hasil belajar kognitif secara umum atau keterampilan membaca dasar pada jenjang SD dan SMP. Pemilihan objek materi berupa teks berita juga disesuaikan untuk menguji kemampuan berpikir kritis siswa SMA kelas XI melalui fitur kuis interaktif yang menantang dan kompetitif.

Selain itu, dari segi metodologi, penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* (eksperimen semu) yang secara ketat membandingkan efektivitas hasil belajar antara kelas eksperimen (yang mendapatkan perlakuan media *Quizizz*) dan kelas kontrol (yang menggunakan metode konvensional). Pendekatan ini memberikan bukti empiris yang lebih valid, objektif, dan terukur mengenai dampak nyata dari digitalisasi media pembelajaran di tingkat sekolah menengah atas. Oleh karena itu, berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini secara khusus difokuskan pada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap kemampuan membaca pemahaman teks berita siswa kelas XI SMA Negeri 50 Jakarta.