

**PENGARUH GAYA BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP LITERASI MEMBACA SISWA
KELAS V SD GUGUS II KECAMATAN SOMBA OPU**

**THE EFFECT OF LEARNING STYLES AND DIGITAL LEARNINGMEDIA
ASSISTED BY QUIZIZZ ON READING LITERACY OF GRADE V
STUDENTS OF SD GUGUS II SOMBA OPU DISTRICT**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2025

TESIS

PENGARUH GAYA BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP LITERASI MEMBACA SISWA
KELAS V SD GUGUS II KECAMATAN SOMBA OPU

Yang Disusun dan Diajukan oleh

ANNISA RAHMADANI

Nomor Induk Mahasiswa: 105061102423

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis

Pada tanggal 23 Agustus 2025

Menyetujui Komisi Pembimbing

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing II

Pembimbing I

Prof. Dr. Eny Syatriana, S.Pd., M.Pd.

Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar

Prof. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM. 955 732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Gaya Belajar Dan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

Nama Mahasiswa : Annisa Rahmadani

NIM : 105061102423

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia pengaji tesis pada tanggal 23 Agustus 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) pada program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dr. A Ifayani Haanurat, MM.
(Pimpinan / Pengaji)

Prof. Dr. Eny Syatriana, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing I / Pengaji)

Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing II / Pengaji)

Dr. Tarman A. Arif, S.Pd., M.Pd.
(Pengaji)

Dr. Ratnawati, S.Pd., M.Pd.
(Pengaji)



HALAMAN PENYATAAN KEASLIAN TESIS

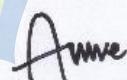
Penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Rahmadani
Nim : 105061102423
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengaruh Gaya Belajar Dan Media Pembelajaran

Digital Berbantuan Quizizz Terhadap Literasi
Membaca Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan
Somba Opu.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang penulis ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya penulis sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau dari pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini adalah hasil karya orang lain, maka penulis bersedia menerima sanksi apabila pernyataan di atas tidak benar.

Makassar, 25 Agustus 2025



Annisa Rahmadani

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

"Kesuksesan bukanlah hasil dari keberuntungan semata, melainkan buah dari kerja keras, ketekunan, dan keyakinan bahwa setiap usaha yang tulus akan membawa hasil pada waktunya. Tidak ada jalan yang terlalu sulit bagi mereka yang terus melangkah, meski perlahan."

" Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar"
(Al-Baqarah: 153)

Persembahan :

Karena itu, kupersembahkan karya sederhana ini sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku sebagai seorang anak atas segala pengorbanan dan kasih sayang ibunda dan ayahandaku, serta saudara-saudariku, serta keluargaku yang senantiasa mendoakanku.

ABSTRAK

Annisa Rahmadani. 2025. Pengaruh Gaya Belajar dan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu. Tesis. Program Pascasarjana. Magister Pendidikan Dasar. Dibimbing oleh Eny Syatriana dan Mukhlis.

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. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen yakni kelas VA SDN Sungguminasa V 29 siswa dan kelas kontrol yakni 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 signifikansi ($Sig = 0,01 < 0,05$). (3) Ada pengaruh gaya belajar kinestetik melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu, dengan nilai signifikansi ($Sig = 0,02 < 0,05$). (4) Ada perbedaan pengaruh diantara gaya belajar melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu dengan p-value ($Sig.) = .000$. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh gaya belajar dan media pembelajaran digital berbantuan quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital, Quizizz, Gaya Belajar, Literasi Membaca.

ABSTRACT

Annisa Rahmadani. 2025. *The Influence of Learning Styles and Digital Learning Media Assisted by Quizizz on Reading Literacy of Grade V Students of Elementary School Cluster II, Somba Opu District.* Thesis. Postgraduate Program. Master of Elementary Education. Supervised by Eny Syatriana and Mukhlis.

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, total 29 students 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) There is a difference in the influence between learning styles through the use of digital learning media assisted by Quizizz on reading literacy of grade V students of Elementary School Group II, Somba Opu District with p -value ($Sig.) = .000$.

Based on the research results, it can be concluded that there is an influence of learning styles and digital learning media assisted by Quizizz on the reading literacy of fifth grade students of Elementary School Cluster II, Somba Opu District.

Keywords: Digital Learning Media, Quizizz, Learning Styles, Reading Literacy.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga proposal tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Serta salam dan shalawat peneliti senantiasa haturkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW dan para sahabatnya yang telah memberi petunjuk dan cahaya bagi umat manusia. Adapun judul tesis yang diangkat dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Gaya Belajar dan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu”.

Peneliti menyadari bahwa Tesis ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti menyampaikan terimakasih kepada Ayahanda H. Muh Said dan Ibunda Hj. Hasmawati, selaku orang tua penulis yang selalu membimbing, memotivasi dan menyertai peneliti dengan doa selama melakukan pendidikan. Ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda ST., MT., IPU. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi ruang bagi peneliti untuk melaksanakan dan menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan layanan akademik, administrasi, dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar sekaligus pembimbing II, yang dengan sabar memberikan dukungan, arahan

- memotivasi serta memberi semangat kepada peneliti selama menempuh pendidikan di Program Pascasarjana Pendidikan Dasar.
4. Prof. Dr. Eny Syatriana, M. Pd., selaku pembimbing I yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi serta memberi semangat kepada peneliti selama menempuh pendidikan di Program Pascasarjana Pendidikan Dasar.
 5. Bapak dan ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan ilmu yang berharga selama proses perkuliahan.
 6. Kepala SDN Sungguminasa V yang telah menerima dan memberi masukan serta bantuan kepada peneliti selama melaksanakan penelitian.
 7. Seluruh teman-teman seperjuangan Pascasarjana Pendidikan Dasar angkatan 2023 yang selalu memberikan informasi kepada peneliti terkhusus keluargaku kelas Dikdas 23 B yang telah menemani dan membantu dalam menyelesaikan segala hal dan memberikan dukungan moril maupun materil.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati peneliti berharap kritik, saran dan masukan dari berbagai pihak yang bersifat membangun untuk kemudian menjadi bahan perbaikan karya tesis ini. Semoga hasil penelitian dapat memberikan manfaat bagi guru, bagi pembaca dan bagi peneliti selanjutnya, demi tercapainya tujuan dan cita-cita negara serta kemajuan pendidikan.

Aamiin Allahumma Aamiin

Makassar, 17 Juni 2025
Penulis,

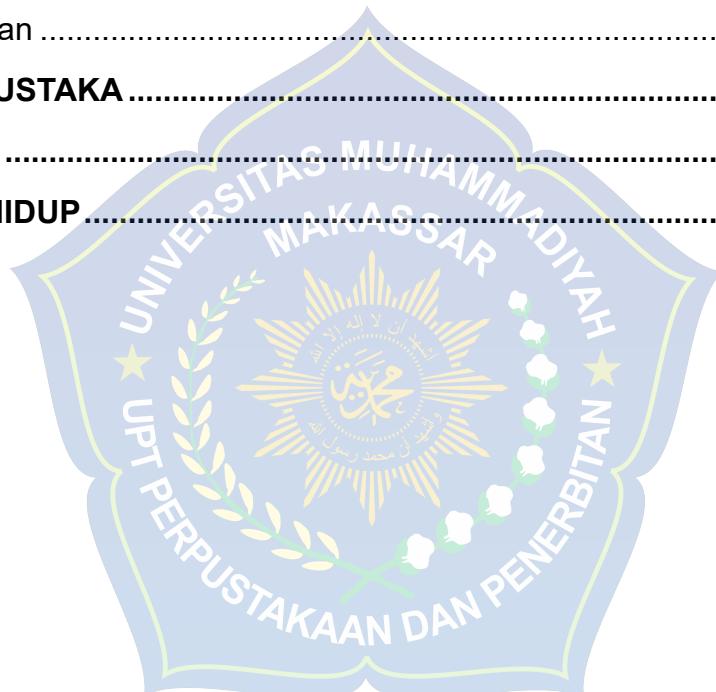
Annisa Rahmadani
NIM 105061102423

DAFTAR ISI

Halaman

MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teoritis.....	13
1. Gaya Belajar	13
2. Media Pembelajaran	25
3. Media Pembelajaran Quizizz	32
4. Media Pembelajaran Digital.....	38
5. Literasi Membaca.....	46
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	55
C. Kerangka Pikir	60
D. Hipotesis	63
BAB III METODE PENELITIAN	64
A. Jenis dan Desain Penelitian	64
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	65
C. Variabel Penelitian	66
D. Populasi Dan Sampel Penelitian	66
E. Metode Pengumpulan Data Penelitian	68

F. Definisi Operasional Variabel	69
G. Instrumen Penelitian.....	70
H. Teknik Pengumpulan Data.....	71
I. Teknik Analisis Data	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
A. Hasil Penelitian	79
B. Pembahasan.....	97
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	104
A. Simpulan	104
B. Keterbatasan Penelitian.....	105
C. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	111
RIWAYAT HIDUP	175



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	64
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	66
Tabel 3.3 Data Jumlah Sampel	66
Tabel 3.4 Keterlaksanaan Proses Pembelajaran	72
Tabel 3.5 Interpretasi Kategori Literasi Membaca	73
Tabel 4.1 Data Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik	77
Tabel 4.2 Data Gaya Belajar Visual	78
Tabel 4.3 Data Gaya Belajar Auditori	78
Tabel 4.4 Data Gaya Belajar Kinestetik	79
Tabel 4.5 Perbedaan Data Gaya Belajar Visual, Auditori dan Kinestetik	79
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen.....	80
Tabel 4.7 Distribusi dan Persentase Kelas Eksperimen	81
Tabel 4.8 Klasifikasi Normalisasi Gain	82
Tabel 4.9 Statistik Deskriptif Kelas Kontrol	83
Tabel 4.10 Distribusi dan Persentase Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	83
Tabel 4.11 Klasifikasi Normalisasi Gain	84
Tabel 4.12 Perbandingan Hasil Belajar literasi membaca Eksperimen dan Kontrol	85
Tabel 4.13 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa	86
Tabel 4.14 Hasil Uji normalitas Angket	88
Tabel 4.15 Hasil Uji normalitas Literasi Membaca	88
Tabel 4.16 Hasil Uji homogenitas Angket	89
Tabel 4.17 Hasil Uji homogenitas Literasi Membaca	90
Tabel 4.18 Uji Hipotesis 1	90
Tabel 4.19 Uji Hipotesis 2	91
Tabel 4.20 Uji Hipotesis 3	93
Tabel 4.21 Uji Hipotesis 4	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian	61
Gambar 4.1 Grafik Persentase Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik	77
Gambar 4.2 Grafik <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Pretest	108
Lampiran 2 Soal Pretest	109
Lampiran 3 Kisi-Kisi Posttest	113
Lampiran 4 Soal Posttest.....	114
Lampiran 5 Materi Ajar	116
Lampiran 6 Modul Ajar	127
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Gaya Belajar	142
Lampiran 8 Hasil Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik.....	146
Lampiran 9 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	147
Lampiran 10 Hasil Uji Statistik	153
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	156
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian	161
Lampiran 13 Turnitin.....	162
Lampiran 14 Surat Keterangan Bebas Plagiat	171

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pengembangan literasi membaca. 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.

Literasi membaca pada siswa sejalan dengan nilai-nilai dalam ajaran Islam yang menekankan pentingnya ilmu dan pembelajaran.

Hal ini tercermin dalam QS. Al-'Alaq (96) ayat 1-5:

إِقْرَا إِيَّا سِمْ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ^١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلِقَ^٢
إِقْرَا وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ^٣ الَّذِي عَلَمَ بِالْقَلْمِ^٤ عَلَمَ الْإِنْسَانَ
مَا لَهُ يَعْلَمُ^٥

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahui."

Ayat ini menekankan pentingnya membaca sebagai sarana memperoleh ilmu pengetahuan. Dalam konteks perkembangan teknologi, "mengajar dengan pena" dapat diartikan secara simbolis sebagai peran media dan alat modern, termasuk teknologi digital, yang berfungsi untuk menyebarkan ilmu pengetahuan. Ayat ini relevan karena mendukung pemanfaatan teknologi sebagai salah satu cara untuk meningkatkan literasi membaca, terutama di era digital.

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.

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.

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.

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan literasi membaca siswa. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sebagaimana tercantum dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 adalah agar siswa mampu memahami, menafsirkan, dan menggunakan teks tulis secara efektif. Hal ini sejalan dengan Program Literasi Nasional yang menekankan pentingnya keterampilan membaca sebagai fondasi bagi penguasaan ilmu pengetahuan lainnya. Dengan demikian, setiap siswa SD seharusnya memiliki kemampuan literasi membaca yang baik sesuai dengan standar nasional pendidikan (Muzakki et al., 2023).

Namun, pada kenyataannya hasil *Asesmen Nasional* (AN) dan *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca siswa Indonesia masih tergolong rendah (Lestari et al., 2023). Fenomena serupa juga tampak pada siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu, di mana sebagian siswa belum mampu memahami bacaan secara mendalam, masih kesulitan menemukan ide pokok, serta belum terbiasa menggunakan strategi membaca yang efektif. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan normatif pembelajaran dengan kondisi riil di lapangan.

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.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya literasi membaca adalah perbedaan gaya belajar siswa yang belum diakomodasi dengan baik dalam proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang variatif, sehingga tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang beragam. Selain itu, penggunaan **media pembelajaran digital yang seharusnya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar masih terbatas. Padahal, perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai platform interaktif seperti Quizizz yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memfasilitasi gaya belajar berbeda, dan mendorong siswa lebih aktif dalam memahami materi bacaan. 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.

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 bervariatif 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 permasalahan yang telah diidentifikasi, tantangan bagi peneliti untuk melihat “Pengaruh Gaya Belajar dan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu”.

B. Rumusan Masalah

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. Apakah ada perbedaan pengaruh diantara gaya belajar melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu?

C. Tujuan Penelitian

Dalam rangka mencapai hasil yang diharapkan dari penelitian ini, beberapa tujuan utama telah dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh gaya belajar visual melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh gaya belajar auditori melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh gaya belajar kinestetik melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.
4. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan ada perbedaan pengaruh diantara gaya belajar melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

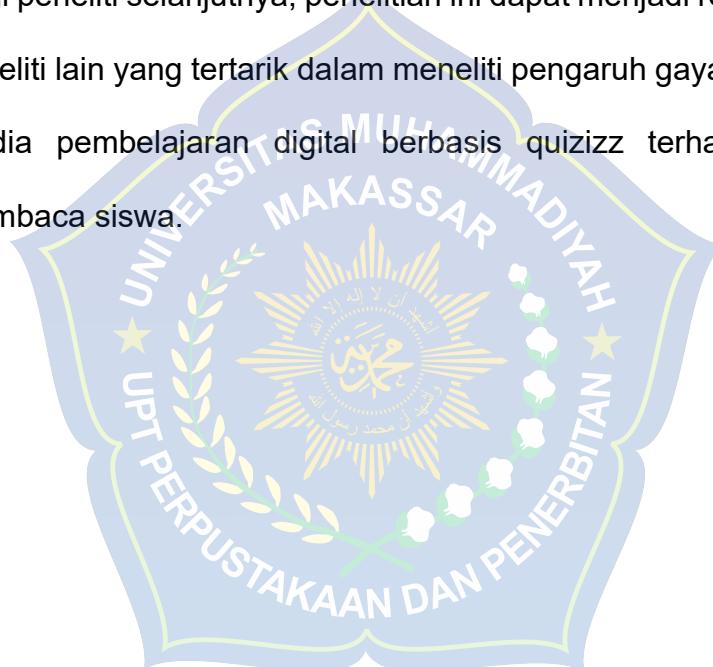
- a. Secara teoritis, penelitian ini memberikan manfaat dengan memperkaya literatur terkait penggunaan media pembelajaran digital, khususnya Quizizz, dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Penelitian ini juga mendukung teori tentang pentingnya pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Selain itu, penelitian ini dapat memperdalam pemahaman tentang peran gaya belajar siswa (visual, auditori, dan kinestetik) dalam mempengaruhi efektivitas pembelajaran, sehingga berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan individu siswa.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengkaji berbagai media pembelajaran yang menarik dan gaya belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran dan gaya belajar terkait literasi membaca siswa di sekolah dasar.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bermakna yang tidak hanya bermanfaat bagi

peningkatan literasi membaca siswa, tetapi dapat berguna sebagai pengetahuan jangka panjang dan aplikatif.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dukungan atau bahkan memberikan wadah kepada siswa agar selalu mengasah literasi membaca siswa sehingga di masa yang akan datang tercipta orang-orang yang memiliki ide-ide kreatif dalam memecahkan permasalahan terkait dengan pembelajaran dan tercipta karya-karya bermutu dari seorang penulis.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam meneliti pengaruh gaya belajar dan media pembelajaran digital berbasis quizizz terhadap literasi membaca siswa.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Gaya Belajar

a. Pengertian Gaya Belajar

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.

David Kolb (2005) mengidentifikasi bahwa 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.

Kombinasi dari keempat orientasi ini menghasilkan empat tipe gaya belajar, yaitu *diverger*, yang cenderung kreatif dan berpikir secara luas; *assimilator*, yang lebih berfokus pada teori dan logika; *converger*, yang mengutamakan penerapan praktis untuk memecahkan masalah; serta *accommodator*, yang suka bereksperimen dan berorientasi pada tindakan.

Model ini menggambarkan bahwa gaya belajar setiap individu unik dan dipengaruhi oleh preferensi mereka dalam memproses dan mengelola informasi.

Menurut Ihsana Khuluqo(2017) gaya belajar merupakan kebiasaan yang diperlihatkan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan serta mempelajari suatu keterampilan. Said dan Budimanjaya (2015) bahwa gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap, mengatur, dan mengolah informasi. Sementara itu, menurut Darmadi (2017) gaya belajar adalah cara yang konsisten digunakan individu untuk menangkap stimulasi atau informasi, serta cara mereka mengingat, berpikir, dan memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa gaya belajar merupakan cara unik dan konsisten yang dilakukan individu dalam menangkap, mengolah, dan memahami informasi untuk mempelajari keterampilan atau memecahkan masalah.

b. Macam-Macam Gaya Belajar

Setiap orang adalah individu yang unik, masing-masing akan melihat dunia dengan caranya sendiri. Gaya belajar setiap orang berbeda. Ada yang belajar lebih cepat dengan membaca, mengamati, bereksperimen, *trial and error* (coba-coba gagal), pengalaman dan sebagainya.

Menurut Bobby & Hernacki (2022) modalitas belajar atau sering disebut dengan gaya belajar *learning style* dibagi menjadi tiga macam, diantaranya:

1) *Visual learning* (gaya belajar visual)

Visual learning adalah gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting. Gaya belajar secara visual dilakukan seseorang untuk memproses informasi seperti melihat gambar, diagram, peta, poster, grafik dan sebagainya. Bisa juga dengan melihat data teks seperti tulisan dan huruf.

Orang dengan gaya belajar visual memiliki kebutuhan yang tinggi untuk melihat dan menangkap informasi secara visual sebelum mereka memahaminya. Mereka lebih mudah menangkap pelajaran lewat materi bergambar. Selain itu, mereka memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna dan pemahaman yang cukup terhadap artistik.

Dalam hal ini teknik visualisasi melatih otak untuk bisa memvisualisasikan sesuatu hal, mulai dari mendeskripsikan suatu pemandangan, benda (baik benda nyata maupun imajinasi) hingga akhirnya mendapatkan yang diinginkan.

2) *Auditory learning* (gaya belajar auditori)

Gaya belajar auditori yaitu gaya belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan indra telinga. Sehingga mereka sangat mengandalkan telinganya untuk mencapai kesuksesan

belajar. Misalnya dengan cara mendengar seperti ceramah, berdialog, dan berdiskusi. Selain itu, bisa juga mendengarkan melalui nada (nyanyian).

3) *Kinesthetic learning* (gaya belajar kinestetik)

Gaya belajar kinestetik merupakan cara belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan melakukan pengalaman, gerakan, dan sentuhan. Selain itu belajar kinestetik berhubungan dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung. Felder dan Solomon (Sugihartono, 2007), gaya belajar individu terbagi menjadi empat macam, antara lain:

1) *Active and Reflective Learner*

Individu dengan tipe *Active Learner* akan memproses, menyimpan dan memahami materi pelajaran dengan cara melakukan sesuatu secara aktif melalui kegiatan diskusi, aplikasi, atau menjelaskan kembali ke individu lain. Individu dengan gaya belajar ini menyukai belajar dalam suasana kelompok serta lebih banyak melakukan aktivitas menulis selama mengikuti proses pembelajaran. Sementara individu dengan model *reflective learner* dalam proses belajar lebih memilih memikirkan atau merenungi terlebih dahulu materi pelajarannya serta lebih menyukai belajar sendirian.

2) *Sensing and Intuitive Learner*

Individu dengan tipe belajar *sensing learner* suka belajar dengan cara mempelajari fakta-fakta, memecahkan masalah dengan cara-cara yang sudah pasti, menyukai suatu

yang rinci, dan memiliki ingatan yang bagus terhadap fakta-fakta. Namun demikian mereka kurang menyukai kejutan-kejutan, kurang menyukai jenis tes dengan materi yang tidak diberikan di kelas, serta kurang menyukai kegiatan kursus dan pelatihan yang tidak ada hubungannya dengan dunia nyata. Sementara individu dengan *tipe intuitive learner* menyukai proses belajar dengan cara memilih untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan adanya hubungan-hubungan, menyukai inovasi-inovasi sehingga cenderung lebih inovatif, bagus dalam menemukan konsep-konsep baru, serta cepat dalam bekerja.

3) *Visual and Verbal Learner*

Individu dengan tipe *visual learner* memiliki ingatan yang bagus atas apa yang dilihatnya dalam bentuk gambar, diagram film, peragaan-peragaan serta bentuk visual lainnya. Sehingga lebih banyak belajar dengan cara membaca dan mengamati. Sementara individu dengan *tipe verbal learner* lebih mudah belajar dengan cara mengingat kata-kata baik lisan maupun tertulis. Sehingga mereka lebih banyak belajar dengan cara mendengarkan ceramah, berdiskusi, tanya jawab lisan, dan sebagainya. Namun demikian selama proses belajar, transfer pengetahuan atau informasi lebih banyak diserap dan disajikan secara visual dan verbal.

4) Sequential and Global Learner

Individu dengan *tipe sequential learner* akan cenderung memahami melalui langkah-langkah linear, langkah-langkah yang saling berurutan secara logis dalam memecahkan masalah dan mencari solusi. Sementara *tipe global learner* cenderung belajar melalui lompatan-lompatan besar, menyerap informasi secara acak tanpa melihat hubungannya dan tiba-tiba menemukan artinya sehingga mampu memecahkan masalah kompleks dengan cepat.

Dari penjelasan tentang macam-macam gaya belajar, dapat dibuat kesimpulan bahwa terdapat perbedaan-perbedaan gaya belajar dari setiap individu. Dari pemaparan diatas dan berdasarkan pengembanganya dapat ditarik garis panduan umum tentang prinsip peningkatan gaya belajar.

c. Karakteristik Gaya Belajar

Terdapat tiga macam atau tipe gaya belajar siswa yang utama, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Masing-masing gaya belajar ini memiliki karakteristik masing-masing dan karakteristik atau ciri tersebut akan melekat pada siswa yang memiliki tipe gaya belajar tersebut. Bobby & Hernacki (2022) menyebutkan ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing tipe gaya belajar tersebut, yaitu:

1) Gaya belajar visual

Karakteristik siswa yang memiliki gaya belajar ini adalah:

- a) Materi pembelajaran harus yang dapat dilihat.

- b) Memiliki kepekaan kuat terhadap warna sehingga tertarik pada seni lukis, pahat, dan gambar lebih dari pada musik.
- c) Saat kegiatan pembelajaran, akan berusaha duduk di depan.
- d) Harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya untuk mengerti materi pelajaran.
- e) Suka mencoret-coret sesuatu yang terkadang tanpa ada artinya saat didalam kelas.
- f) Pembaca cepat dan tekun.
- g) Lebih suka membaca daripada dibacakan.
- h) Ketika bosan biasanya mencari sesuatu untuk dilihat.
- i) Akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang dikemas menarik menggunakan ilustrasi seperti gambar, diagram, peta warna-warni, dan sebagainya.
- j) Lebih mudah mengingat dengan melihat.
- k) Mudah menghafal tempat dan lokasi.
- l) Senantiasa memperhatikan gerak bibir seseorang yang berbicara kepadanya.
- m) Lebih menyukai peragaan daripada penjelasan lisan.
- n) Di dalam kelas, lebih suka mencatat sedetail-detailnya untuk mendapat informasi.

2) Gaya belajar auditori

Gaya belajar auditori mempunyai karakteristik sebagai

berikut:

- a) Seseorang akan mencari posisi duduk tempat dia dapat mendengar meskipun tidak dapat melihat yang terjadi didepannya.
- b) Ketika merasa bosan biasanya berbicara dengan diri sendiri atau teman disampingnya atau bisa juga dengan menyanyikan sebuah lagu.
- c) Materi pembelajaran yang dipelajari akan mudah dipahami jika dibaca nyaring.
- d) Untuk mengingat materi pembelajarannya mereka akan melakukan cara verbalisasi dengan diri sendiri.
- e) Lebih cepat menyerap informasi dengan mendengarkan.
- f) Dapat mengingat dengan baik materi saat diskusi.
- g) Menggerakkan bibir mereka dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca.
- h) Senang membaca dengan suara keras.
- i) Pandai berbicara dan bercerita.
- j) Bisa mengulangi apa yang didengarnya, baik nada atau irama sehingga bisa mengenal banyak lagu atau iklan di televisi.
- k) Senang diskusi, berbicara, bertanya, atau menjelaskan sesuatu dengan panjang.

3) Gaya belajar kinestetik

Gaya belajar kinestetik mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a) Ketika menyampaikan pendapat biasanya disertai dengan gerakan tangan atau bahasa tubuh yang melibatkan anggota tubuh lain, seperti wajah, mata dan sebagainya.
- b) Mudah memahami materi pembelajaran yang sudah dilakukan, tetapi akan sulit untuk mengingat materi yang sudah dikatakan atau dilihat.
- c) Ketika merasa bosan akan pergi dan berpindah tempat.
- d) Menyenangi materi pembelajaran yang bersifat merekayasa suatu bahan.
- e) Gemar menyentuh segala sesuatu yang dijumpainya.
- f) Suka mengerjakan sesuatu yang memungkinkan tangannya sangat aktif.
- g) Suka menggunakan objek nyata sebagai alat bantu belajar.
- h) Ketika membaca, ia menunjuk kata-kata dalam bacaan dengan jari tangannya.
- i) Lebih suka mendemonstrasikan sesuatu dengan peragaan atau gerakan daripada menjelaskan.

d. Indikator Gaya Belajar pada Kemampuan Membaca Menurut

Yuni Eka et al (2025) berikut beberapa indikator gaya belajar pada kemampuan membaca:

1) Gaya belajar visual:

- a) Lebih mudah memahami pelajaran jika ada gambar atau diagram
- b) Suka menggunakan warna untuk menandai hal-hal penting dalam catatan.
- c) Lebih mudah mengingat materi jika ada visualisasi (gambar, grafik).
- d) Lebih senang belajar dengan membaca buku atau teks.
- e) Suka menggunakan peta konsep atau mind map saat belajar.
- f) Lebih cepat mengerti jika ada ilustrasi atau video yang menjelaskan materi.
- g) Cenderung mengingat apa yang saya lihat dibandingkan dengan apa yang saya dengar.
- h) Lebih suka membaca instruksi atau petunjuk daripada mendengarnya.

2) Gaya belajar auditori:

- a) Mudah mengingat apa yang saya dengar.
- b) Merasa lebih mudah memahami pelajaran jika mendengarkan penjelasan orang lain.
- c) Lebih suka belajar dengan cara mendengarkan ceramah atau diskusi.

- d) Cenderung mengingat informasi lebih lama jika mendengarnya lebih dari sekali.
- e) Lebih suka belajar dengan mendengarkan suara atau lagu yang berkaitan dengan materi.
- f) Sering mengulang kata-kata atau informasi yang saya dengar dalam pikiran.
- g) Merasa lebih nyaman belajar sambil mendengarkan musik atau suara latar.
- h) Suka belajar dengan berdiskusi atau berbicara tentang materi.

3) Gaya belajar kinestetik:

- a) Merasa lebih mudah mengingat materi jika saya terlibat langsung dalam kegiatan praktikum.
- b) Lebih suka belajar dengan melakukan atau mencoba langsung suatu hal.
- c) Merasa lebih mudah memahami pelajaran jika ada aktivitas fisik yang menyertainya.
- d) Lebih suka belajar dengan menggunakan alat peraga atau benda fisik.
- e) Merasa lebih fokus saat bergerak atau melakukan aktivitas fisik saat belajar.
- f) Lebih suka melakukan eksperimen atau percakapan yang melibatkan gerakan.
- g) Merasa lebih nyaman belajar dengan menggunakan tangan atau objek fisik.

h) Lebih suka belajar dengan mempraktikkan langsung sesuatu yang baru.

i) Lebih mudah mengingat informasi setelah melakukan aktivitas fisik terkait.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Gaya Belajar Siswa

Bobby dan Hernacki (2022) banyak variabel yang mempengaruhi cara belajar individu yang mencangkup faktorfaktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Para ahli menggunakan istilah yang berbeda dan menemukan berbagai cara untuk mengatasi gaya belajar setiap individu telah disepakati secara umum adanya dua kategori utama tentang bagaimana kita belajar. Pertama, bagaimana kita menyerap informasi dengan mudah (modalitas) dan kedua, cara kita mengatur dan mengolah informasi tersebut (dominasi otak).

Dryden dan Jeannette (2007) kondisi yang mempengaruhi gaya belajar atau kemampuan belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Lingkungan fisik juga mempengaruhi proses belajar. Suara, cahaya, suhu, tempat duduk, dan sikap tubuh semuanya penting.
- 2) Orang yang memiliki berbagai kebutuhan emosional. Dan emosi berperan penting dalam proses belajar. Dalam banyak hal emosi adalah kunci bagi sistem memori otak. Muatan emosi dari prestasi dapat berpengaruh besar dalam memudahkan siswa untuk menyerap informasi dan ide.

3) Orang yang memiliki kebutuhan sosial. Sebagian orang suka belajar sendiri, yang lain suka bekerja sama bersama seorang rekan, sementara yang lain bekerja dalam kelompok.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima(pesan)(Ramlil AR, 2019). Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad 2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Daryanto (2021), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pendidikan, media mencakup manusia, materi, dan kejadian yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah juga termasuk sebagai media. Selain itu, media merupakan bagian penting dalam proses

komunikasi yang berfungsi sebagai pembawa pesan dari komunikator ke komunikan.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaki, 2013). Sedangkan menurut Gagne (1965) media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu menurut Anderson (2003) media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Dengan kata lain, pengertian media belajar menurut Anderson merupakan sarana penghubung antara guru sebagai pengembang mata pelajaran dengan siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan merangsang siswa untuk belajar. Media ini berfungsi sebagai komponen sumber belajar yang menciptakan hubungan langsung antara karya pengembang mata pelajaran dengan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, peran guru menjadi lebih strategis sebagai penghubung antara materi yang dikembangkan dengan kebutuhan belajar siswa, berbeda dengan peran guru yang tidak memanfaatkan media.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Nunuk (2017) ada lima yaitu: media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer.

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia adalah media tertua yang ada untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media manusia ini mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Sering ditemukan dalam suasana belajar siswa-siswi yang mengalami belajar kurang baik dan memandang hal tersebut menjadi sesuatu yang negatif.

2) Media berbasis cetakan

Media berbasis cetakan merupakan dasar pengembangan dan penggunaan materi pembelajaran lainnya. Pada umumnya berupa buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Ada enam hal yang perlu diperhatikan dalam merancang media berbasis cetakan ini yaitu: konsisten, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual merupakan media yang menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan antara isi

materi pelajaran dengan dunia nyata. Berikut beberapa kelebihan media berbasis visual:

- a) Lebih menarik karena ada gambar sehingga memberikan pengalaman nyata untuk siswa.
- b) Materi lebih mudah diingat dengan visual peta konsep, *mind mapping* dan singkatan.
- c) Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan mempertebal ingatan siswa.
- d) Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat menghubungkan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Adapun kekurangan yang terdapat pada media berbasis visual adalah:

- a) Akan terjadi kesulitan jika siswa mengalami masalah pada indra penglihatannya.
- b) Siswa tidak akan memahami gambar jika gambar tidak jelas atau tidak sama dengan bentuk nyatanya.
- c) Tidak dapat melayani siswa dengan gaya belajar auditori dan kinestetik.
- d) Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat gambar dan keterampilan khusus menyajikan gambar sesuai wujud aslinya.

4) Media berbasis audio-visual

Media berbasis audio–visual merupakan suatu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin

mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual. Media berbasis audio-visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti proyektor, tape recorder dan proyektor visual yang lebar.

5) Media berbasis komputer

Media berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Karakteristik media berbasis komputer sebagai berikut :

- a) Dapat digunakan secara acak, non-sekuensial atau secara linier.
- b) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakannya.
- c) Gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik.
- d) Prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
- e) Pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan interaksi siswa yang tinggi.

Yeni (2016) ada beberapa bentuk dari media pembelajaran sesuai dengan pendapat sebagai berikut:

1) Media pembelajaran visual dua dimensi tidak transparan, yang termasuk dalam jenis media ini adalah: gambar, foto, poster, peta, grafik, sketsa, papan tulis, flipchart, dan sebagainya.

2) Media pembelajaran visual dua dimensi yang transparan.

Media jenis ini mempunyai sifat tembus cahaya karena terbuat dari bahan-bahan plastik atau dari film, yang termasuk jenis media ini adalah: film slide, film strip. Movie film dan sebagainnya.

3) Media pembelajaran visual tiga dimensi. Media ini mempunyai isi atau volume seperti benda sesungguhnya, yang termasuk jenis media ini adalah: benda sesungguhnya, *specimen*, *mock-up* dan sebagainya.

4) Media pembelajaran audio. Media audio yang berkaitan dengan alat pendengaran misalnya: radio, kaset, laboratorium bahasa, dan telepon.

5) Media pembelajaran audio visual. Media yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, seperti: Film, *Compact Disc (CD)*, TV, dan Video.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut: media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, media berbasis komputer, media pembelajaran visual dua dimensi tidak transparan, media pembelajaran visual dua dimensi yang transparan, media pembelajaran visual tiga dimensi dan Media pembelajaran audio.

c. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media sangatlah penting untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pemilihan media tidak ada media yang bagus dan jelek. Pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan materi peserta didik yang disampaikan oleh guru.

Arsyad (2019) dalam pemilihan dan penggunaan media meliputi motivasi, perbedaan individual, indikator serta tujuan pembelajaran, organisasi inti, perencanaan sebelum belajar, partisipasi, emosi, umpan balik, latihan, wawasan, pengulangan, dan penerapan.

Beberapa kriteria pemilihan media yang diperhatikan menurut Arsyad (2019), yaitu:

- 1) Pemilihan media sesuai tujuan yang ingin dicapai, berpedoman kepada salah satu atau gabungan dua atau tiga ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan).
- 2) Tepat untuk kontribusi isi pelajaran yang sifatnya konsep, fakta, prinsip, atau generalisasi. Supaya dapat memudahkan proses pembelajaran secara efektif, dibutuhkan media yang selaras dan sesuai dengan keperluan mental peserta didik dan tugas pembelajaran.
- 3) Luwes, bertahan, dan praktis. Media yang dipilih sebaiknya dapat mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana sekaligus digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya.

4) Guru terampil menggunakannya, gurubisa mengoperasikan media dalam proses pembelajaran.

5) Pengelompokan sasaran. Media yang dikatakan efektif untuk kelas kecil belum tentu sama efektifnya untuk kelas tinggi, ataupun media yang efektif untuk kelompok kecil belum tentu dikatakan sama efektifnya untuk kelompok besar, kelompok sedang dan perorangan.

6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis yaitu harus jelas dan pesan atau informasi yang ditonjolkan bisa tersampaikan dengan baik. Media pembelajaran ditentukan dengan kebutuhan dari peserta didik, guru serta materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Ciri-ciri dari media pembelajaran yaitu mampu menjadi daya tarik dan motivasi yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Quizizz

a. Pengertian Media Pembelajaran Quizizz

Quizizz merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu belajar secara mandiri dan setiap siswa dapat menggunakannya untuk membantu kinerja mereka. Quizizz merupakan sebuah *platform online* yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan siswa secara penuh didalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform online

yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik (Fadil et al., 2023). Quizizz ini webtool yang dapat digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan tablet untuk menyelesaikan kuis.

b. Manfaat dan Keunggulan Quizizz

Manfaat dari penggunaan media quizizz ini yaitu aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasis games intruktif yang mana dalam penyajian latihannya dengan menggunakan permainan multipemain dan menjadikan praktek ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan. Quizizz juga memiliki fitur permainan seperti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya (Widayanti, 2021). Nah media ini sangat tepat sekali diterapkan pada pembelajaran online daring. Media ini memiliki berbagai keunggulan, diantaranya (Albar et al., 2023):

- 1) Siswa dapat mengetahui hasil penilaianya secara langsung.
- 2) Setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda sehingga meminimalisir adanya kecurangan.
- 3) Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah.

Selain itu manfaat lain dari media Quizizz yaitu mengaktifkan siswa dikelas sehingga kegiatan belajar mengajar terasa tidak membosankan, siswa akan merasa bosan jika guru melakukan pembelajaran secara teks yang dibacakan oleh guru, sehingga dengan adanya media Quizizz ini guru dapat menggunakan media evaluasi yang bervariatif untuk menarik siswa agar semangat belajarnya semakin aktif(Kartini & Sriyanto, 2023).

c. Manfaat dan Keunggulan Quizizz

Langkah-langkah penggunaan aplikasi ada beberapa bagian, yaitu langkah-langkah mendaftar akun dan langkah-langkah membuat kuis.

1) Langkah-langkah mendaftar akun

- a) Masuk ke situs <https://quizizz.com/>
- b) Klik sign up (dapat melalui akun google sendiri)
- c) Setelah berhasil sign up, silahkan klik a teacher
- d) Pilih negara
- e) Masukkan kode pos
- f) Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik can't find your organization
- g) Klik add organization
- h) Klik continue Sampai disini, telah sukses membuat akun di Quizizz.com

2) Langkah-langkah membuat kuis

- a) Klik open quiz creator
- b) Masukkan nama kuis yang akan dibuat
- c) Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis
- d) Masukkan gambar jika diperlukan
- e) Selesai, klik save
- f) Klik create new question untuk mulai membuat soal
- g) Dan jawaban bisa berupa multiple choice atau uraian
- h) Klik live game

3) Keterangan Lanjutan

- a) Setiap selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul point yang didapatkan dalam satu soal (point dilihat dari seberapa cepat waktunya) dan juga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab soal tersebut.
- b) Jika jawaban yang dipilih salah dalam pertanyaan tersebut. Maka akan muncul jawaban yang benar atau *correct*.
- c) Jika selesai mengerjakan soal, pada akhir kuis akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
- d) Dalam penggerjaan kuis, daftar pertanyaan setiap pengguna berbeda karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework* atau pekerjaan rumah.

Quizizz adalah sarana penilaian online yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk membuat dan menggunakannya. Sangat jelas bahwa guru dapat membuat soal kuis yang diinginkan sesuai dengan materi yang akan digunakan. Dalam pembuatan soal kuis tersebut Quizizz ini sangat memudahkan guru, dimana soal yang di input ke dalam Quizizz dapat disimpan dan diedit. Serta guru tidak perlu menggunakan print out untuk menyajikan soal kuis tersebut.

d. Fitur-Fitur Media Pembelajaran Quizizz

Fitur-fitur utama yang terdapat pada media pembelajaran Quizizz adalah sebagai berikut:

1) Kuis Interaktif dan *Real-Time*

Quizizz memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat dikerjakan siswa secara langsung (real-time) atau dalam mode tugas (homework). Fitur ini membantu mengakomodasi kebutuhan belajar yang fleksibel.

2) Bank Soal (*Question Bank*)

Guru dapat mengakses bank soal yang berisi ribuan kuis yang dibuat oleh pengguna lain di seluruh dunia. Fitur ini memungkinkan guru untuk memilih atau mengadaptasi kuis yang relevan dengan materi pembelajaran.

3) Mode Permainan (*Game Mode*)

Quizizz dirancang dengan elemen permainan seperti poin, papan peringkat, dan power-ups, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan kompetitif. Hal ini memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

4) *Feedback Langsung*

Siswa mendapatkan umpan balik langsung setelah menjawab setiap pertanyaan, yang membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara instan.

5) Laporan dan Analisis Hasil

Quizizz menyediakan laporan rinci tentang performa siswa, termasuk skor, waktu penggerjaan, dan tingkat

keberhasilan untuk setiap pertanyaan. Fitur ini membantu guru dalam menganalisis hasil belajar dan memberikan intervensi yang sesuai.

6) Kustomisasi Kuis

Guru dapat mengatur durasi waktu untuk setiap pertanyaan, memilih tema visual, dan menambahkan gambar atau video ke dalam kuis untuk meningkatkan daya tarik dan relevansi materi.

7) Integrasi dengan Platform Lain

Quizizz dapat diintegrasikan dengan Google Classroom, Microsoft Teams, dan platform pembelajaran lainnya, sehingga memudahkan proses distribusi dan pengumpulan tugas.

8) Mode Multi-Device dan Offline

Quizizz dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel. Selain itu, siswa dapat menyelesaikan kuis dalam *mode offline* dan hasilnya akan tersinkronisasi saat perangkat kembali online.

9) Fitur Timer dan Ranking

Fitur timer membantu meningkatkan kecepatan berpikir siswa, sementara fitur ranking memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi, sehingga menciptakan suasana kompetisi yang sehat.

10)Fitur Audio dan Terjemahan

Quizizz mendukung penambahan audio pada soal dan terjemahan otomatis ke berbagai bahasa, yang sangat berguna untuk mendukung pembelajaran lintas bahasa atau bagi siswa dengan kebutuhan khusus.

Fitur-fitur ini membuat Quizizz menjadi media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

4. Media Pembelajaran Digital

a. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital berasal dari kata media dan digital. Media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Sedangkan Digital berasal dari kata digitus, dalam bahasa yunani berarti jari jemari, namun menurut istilah kata digital identik dengan internet. Media pembelajaran digital merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Media pembelajaran digital adalah suatu kombinasi data atau media untuk

menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik (Andira, 2023).

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Digital

Adapun jenis media digital yang digunakan dalam pembelajaran berlangsung diantaranya:

1. Microsoft Powerpoint

Microsoft Powerpoint adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. *Microsoft Powerpoint* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena *Microsoft Powerpoint* akan membantu dalam pembuatan *slide*, *outline presentasi*, menampilkan slide yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik, yang mudah ditampilkan di layar monitor komputer (Wulandari, 2022).

2. Google Classroom

Google Classroom adalah suatu layanan kelas virtual yang dimiliki oleh *Google*. *Google Classroom* mempertalikan banyaknya layanan *Google* secara berbarengan guna mengulurkan sambungan tangan bagi lembaga-lembaga pendidikan agar beralih cara menuju sistem tanpa kertas. Melalui aplikasi ini pembuatan tugas atau PR jarak jauh dan koreksi dapat dilakukan secara otomatis dengan bantuan internet. Peserta didik dapat mengaksesnya untuk kemudian dipelajari dan dikerjakan dari mana pun peserta didik berada (Astuti & Kristin, 2023).

3. Google Form

Google form merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Untuk seorang akademisi, *Google form* digunakan untuk melakukan kuis *online*, survei tentang efektivitas pengajaran, mengumpulkan jawaban pertanyaan terbuka dan sebagainya. *Google form* atau *google* formulir merupakan alat yang dapat membantu dalam mengirim survei, merencanakan suatu acara, mengumpulkan informasi dengan efisien dan mudah (Erwan, 2022).

4. Youtube

Video telah menjadi media penyebaran pendidikan arus utama yang diakibatkan oleh semakin rendahnya biaya produksi. Sumber daya seperti YouTube telah memungkinkan setiap orang yang dapat menggunakan kamera dan komputer untuk membuat dan menyebarkan video. Mereka menemukan bahwa banyak kegunaan video untuk pembelajaran seperti catatan harian video, stimulasi, dan urutan pembelajaran .

5. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar,

tema, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran.

Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat memantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik(Mutoharoh Tryas,

2022).

c. Komponen Media Digital

Media digital merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan memadukan berbagai ragam media untuk dipelajari siswa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Anam et al., (2021) terdapat macam macam media yang dapat dipadukan diantaranya:

1) Teks

Teks adalah rangkaian tulisan yang tersusun sehingga memiliki makna sebagai infomasi yang hendak disampaikan. Teks merupakan jenis media yang paling dominan pemakaiannya dalam media digital terutama ketika belum ditemukannya unsur unsur lain dalam internet.

2) Suara (audio)

Suara merupakan unsur penting yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan media digital. Ada dua fungsi pengembangan suara dalam media digital yakni fungsi penjelasan dan fungsi efek suara. Fungsi penjelasan adalah fungsi suara sebagai media untuk menjelaskan materi atau bahan ajar yang hendak disampaikan melalui

multimedia, sedangkan fungsi efek adalah sebagai bahan untuk mempercantik penampilan media digital itu sendiri, misalnya unsur musik dan efek-efek lainnya, untuk memperkuat pesan.

3) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam media digital, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

4) Video

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada media digital digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.

d. Manfaat Media Digital

Kurniasih (2019) beberapa manfaat penggunaan media digital khususnya siswa sebagai subjek belajar, yaitu:

1) Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan masing-masing gaya belajar siswa. Seperti yang kita ketahui ada siswa yang lebih banyak menangkap materi pelajaran dengan mengandalkan pendengaran (auditif). Ada juga siswa lebih banyak

menangkap materi pelajaran dengan mengandalkan penglihatan (visual). Apabila guru melakukan pembelajaran dengan cara konvensional, dalam arti hanya menggunakan satu jenis media saja maka tidak mungkin dapat melayani siswa yang beragam, dengan cara melakukan tapi dengan cara melayani.

2) Pembelajaran akan lebih bermakna, artinya media digital mengajak siswa untuk lebih aktif belajar. Siswa tidak hanya dituntut untuk mendengar atau melihat saja, seperti yang selama ini terjadi akan tetapi juga berbuat sehingga seluruh potensi siswa dapat difungsikan, baik potensi yang berkaitan dengan penggunaan motorik kasar atau potensi fisik maupun penggunaan motorik halus yakni kemampuan yang berkaitan dengan penggunaan fungsi otak.

3) Media digital dapat digunakan untuk pembelajaran individual, yang berarti dalam hal tertentu sebagian tugas guru khususnya yang berhubungan dengan menanamkan pengetahuan (*imparting knowledge*) dapat diwakili dengan media digital. Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang bersifat maju berkelanjutan, artinya setiap siswa dapat maju sesuai dengan kemampuannya sendiri, yang cepat belajar akan cepat menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran, mereka tidak akan terhambat oleh mereka yang lambat belajar, demikian juga yang lambat tidak akan merasa tergusur oleh yang cepat belajar.

4) Media digital akan memberikan wawasan yang lebih luas untuk mempelajari topik tertentu, misalnya dengan memanfaatkan fungsi link memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu topik dari berbagai sudut pandang. Artinya pembelajaran melalui media digital, siswa dapat mempelajari materi terkait sesuai dengan minat dan keinginan siswa, sesuai dengan materi yang disediakan dalam media digital itu sendiri.

5) Media digital dapat mengemas berbagai jenis materi pembelajaran. Artinya melalui media digital siswa dapat mempelajari data dan fakta, konsep, generalisasi, bahkan teori dan keterampilan.

e. Langkah-Langkah Penggunaan Media Quizzizz

Menurut Anggraeni (2022) langkah-langkah penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran:

1) Langkah 1: Membuat Akun Quizizz

- Buka situs web (tautan tidak tersedia) dan buat akun baru.

- Isi formulir pendaftaran dengan informasi yang benar.

2) Langkah 2: Membuat Kuis

- Setelah membuat akun, klik tombol "Buat Kuis" di halaman utama.
- Beri judul kuis dan pilih topik yang sesuai.
- Tambahkan pertanyaan-pertanyaan yang ingin Anda tanyakan.

3) Langkah 3: Menambahkan Pertanyaan

- a) Klik tombol "Tambah Pertanyaan" untuk menambahkan pertanyaan baru.
- b) Pilih jenis pertanyaan yang ingin Anda buat (misalnya, pilihan ganda, benar/salah, atau esai).
- c) Tambahkan pertanyaan dan jawaban yang benar.

4) Langkah 4: Mengatur Pengaturan Kuis

- a) Klik tombol "Pengaturan" untuk mengatur pengaturan kuis.
- b) Pilih opsi yang sesuai, seperti waktu kuis, jenis pertanyaan.

5) Langkah 5: Membagikan Kuis

- a) Klik tombol "Bagikan" untuk membagikan kuis kepada siswa.
- b) Pilih metode pembagian yang sesuai, seperti kode kuis, tautan, atau email.

6) Langkah 6: Melakukan Kuis

- a) Siswa melakukan kuis dengan memasukkan kode kuis atau mengklik tautan.
- b) Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.

7) Langkah 7: Menganalisis Hasil

- a) Setelah kuis selesai, klik tombol "Hasil" untuk menganalisis hasil kuis.
- b) Lihat hasil kuis siswa dan analisis data untuk memahami kemajuan siswa.

8) Langkah 8: Memberikan Umpan Balik

- a) Berikan umpan balik kepada siswa berdasarkan hasil kuis.
- b) Gunakan umpan balik untuk memperbaiki kemampuan siswa.

5. Literasi Membaca

a. Pengertian Literasi Membaca

Literasi membaca dalam pengertian masyarakat umum atau non ahli adalah membaca. Definisi Literasi membaca telah mengalami perkembangan dengan makna yang lebih luas. Literasi membaca tidak hanya sebatas membaca buku teks dengan memperoleh pemahaman/makna dari kata atau kalimat dalam suatu teks atau yang terucap saja.

Taylor & Mackenney (2008) literasi membaca adalah kegiatan mendapatkan pesan dan secara fleksibel yang digunakan untuk memecahkan masalah. Definisi tersebut diarahkan pada kode pencetakan, bahasa dan respons persepsi visual sengaja diarahkan oleh bacaan dalam beberapa cara terintegrasi untuk menggali makna dari isyarat dalam teks, sehingga pembaca dapat memaksimalkan dalam memahami pesan penulis.

Britt et al., (2018) literasi membaca adalah penggunaan simbol-simbol tertulis pada praktik-praktik sosial. Dalam masyarakat pasca-industri, penggunaan media cetak meliputi aktivitas orang-orang selama masa hidup, mulai dari belajar di sekolah hingga mencari pekerjaan, berkomunikasi dengan teman

dan kerabat, berbelanja online, dan berpartisipasi dalam masyarakat. Dari definisi ini dapat dijelaskan bahwa literasi membaca tidak sebatas membaca huruf/ kata/kalimat/ tulisan dalam selembar kertas atau buku, namun lebih luas lagi ketika seseorang telah menggunakannya dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Literasi membaca sebagai penggunaan dalam bekerja, belajar, berkomunikasi baik online maupun verbal/nonverbal.

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD, 2019) literasi membaca yaitu memahami, menggunakan, merenungkan dan terlibat dengan teks tertulis, untuk mencapai tujuan seseorang, untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang, dan untuk berpartisipasi dalam masyarakat. Dengan demikian literasi membaca merupakan kemampuan membaca dan menggunakan teks tidak hanya terbatas pengembangan keterampilan dan pengetahuan saja, namun juga keterlibatan membaca.

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD, 2019) keterlibatan membaca individu adalah keterlibatan membaca individu mengacu pada atribut motivasi dan karakteristik perilaku membaca siswa. Keterlibatan membaca yang dimaksud dalam definisi ini adalah individu memiliki kemandirian dalam menentukan kegiatan membacanya, seperti jenis materi bacaan, topik-topik yang diminati, jumlah dan luas bacaanya, dan tujuan membaca. Pembaca melaksanakan kegiatan membaca baik secara mandiri, ataupun membaca

melalui kegiatan dalam suatu jaringan sosial untuk memperluas dan berbagi pengetahuan serta pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa literasi membaca adalah kemampuan memahami, menggunakan, dan merenungkan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan potensi, serta berpartisipasi dalam masyarakat. Literasi membaca tidak hanya mencakup aktivitas membaca kata atau kalimat, tetapi juga melibatkan keterampilan mengintegrasikan kode cetak, bahasa, dan respons visual untuk memahami pesan penulis. Selain itu, literasi membaca mencakup penggunaan simbol tertulis dalam praktik sosial sehari-hari, baik secara online maupun offline, seperti belajar, bekerja, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam komunitas. Keterlibatan membaca juga menekankan motivasi, kemandirian, dan perilaku membaca yang melibatkan eksplorasi berbagai topik sesuai minat dan kebutuhan pembaca.

b. Kategori Literasi Membaca

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD, 2019) menyebutkan literasi membaca dalam kategori situasi berdasarkan *Common European Framework of Reference* (CEFR) adalah membaca yang digunakan untuk keperluan pribadi, membaca untuk digunakan untuk keperluan yang bersifat umum, membaca untuk mendukung pekerjaan dan membaca untuk kepentingan di

bidang pendidikan. Kategori dari CEFR ini telah diadaptasi untuk OECD yang akan dijelaskan dalam sebagai berikut:

- 1) Kategori pribadi berhubungan dengan teks untuk kepentingan pribadi seseorang, keduanya digunakan dalam keperluan hidup sehari-hari dan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Kategori ini misalnya surat-surat pribadi, fiksi, biografi, dan teks informasi yang dimaksudkan untuk dibaca untuk memuaskan rasa ingin tahu, sebagai bagian dari kegiatan menyegarkan kembali jasmani dan rohani. Kategori pada media elektronik misalnya surat elektronik pribadi, pesan instan dan blog bergaya buku harian.
- 2) Kategori publik berupa teks bacaan yang berhubungan dengan kegiatan dan keprihatinan masyarakat yang lebih luas. Kategori ini misalnya dokumen resmi serta informasi tentang acara publik. Secara umum, ada kontak anonim dengan orang lain termasuk pada kategori ini. Termasuk informasi berupa blog, situs berita dan pemberitahuan umum yang tampil secara online maupun cetak.
- 3) Isi naskah pendidikan. Naskah ini dirancang khusus untuk tujuan pengajaran. Misalnya buku teks cetak dan perangkat lunak pembelajaran interaktif. Pembacaan dalam pendidikan digunakan untuk memperoleh informasi ilmu pengetahuan sebagai bagian dari tugas belajar. Bahannya dari pembacaan tersebut merupakan penugasan dari guru.
- 4) Membaca dalam konteks pekerjaan adalah kegiatan yang berkaitan dengan proses pelaksanaan tugas dalam

menyelesaikan pekerjaan. Kegiatan ini mulai dari proses mencari pekerjaan, baik dengan membaca iklan koran cetak, atau online; atau kegiatan menyelesaikan pekerjaan dengan mengikuti petunjuk di tempat kerja.

c. Prosedur Pembelajaran Literasi Membaca

Sejalan dengan tujuan utama pembelajaran literasi membaca yakni agar siswa memperoleh pemahaman yang mendalam, pembelajaran literasi membaca ditekankan pada aktivitas siswa agar siswa mampu menganalisis isi teks baik eksplisit maupun implisit, menggambarkan inferensi analitis atas teks, mengkritisi teks melalui penggunaan logika berpikir yang benar, serta ditunjang oleh fakta-fakta yang lengkap dan tepat baik dalam teks maupun dari luar teks, dan memproduksi secara kreatif pemahamannya melalui berbagai media representasional yang bersifat multimodal, multigenre, multimedia, dan multibudaya.

Diperlukan juga prosedur pembelajaran literasi yang sistematis dan efektif guna mencapai tujuan pembelajaran literasi membaca. Adapun prosedur literasi membaca terdiri atas tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

1) Aktivitas Prabaca

Aktivitas prabaca adalah kegiatan pengajaran yang dilaksanakan sebelum siswa melakukan kegiatan membaca. Para ahli yang mendukung pendekatan respon pembaca secara jelas mengemukakan bahwa aktivitas prabaca adalah aktivitas merencanakan pembelajaran membaca yang

dilakukan oleh guru. Ahli yang mengemukakan aktivitas prabaca dalam pendekatan respons pembaca salah satunya adalah menegaskan bahwa dalam aktivitas membaca cermat, aktivitas prabaca yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi teks, menetapkan tujuan membaca, dan memilih model teks yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Abidin (2017) beberapa aktivitas prabaca yang harus dilakukan guru sebagai berikut:

- a) Memilih teks yang dibutuhkan yakni teks yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Mengidentifikasi wilayah teks yang berpotensi bermasalah bagi siswa dan mengidentifikasi titik fokus pembelajaran.
- c) Menyusun pertanyaan yang terikat dengan teks.
- d) Menyiapkan teks untuk kegiatan membaca normal.
- e) Menyusun model-model pengutipan dan model membaca cermat jika diperlukan.

Beberapa aktivitas prabaca yakni, membangkitkan pengetahuan awal, membuat prediksi isi bacaan, menetapkan strategi prabaca, menebak isi bacaan, curah pendapat, dan mengembangkan peta konsep.

Abidin (2017) aktivitas prabaca yang dapat dilakukan siswa sebagai berikut:

- a) Membangkitkan pengetahuan awal yang berhubungan dengan topik teks.
- b) Menetapkan ragam membaca yang akan digunakan ketika membaca teks.
- c) Menetapkan tujuan membaca.
- d) Memilih dan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk membaca (biasanya dilakukan guru).
- e) Membuat pertanyaan, prediksi, dan hubungan teks, baik berkenaan dengan topik teks maupun topik secara umum.
- f) Menyusun perencanaan membaca, seperti menentukan strategi, teknik, ataupun berbagai media yang berteman dengan teks ataupun tujuan membaca (biasanya dilakukan oleh guru).
- g) Meninjau sekilas teks untuk menemukan informasi umum teks terutama tentang genre, subjek, gaya, dan organisasi teks, serta mengukur panjang atau pendeknya teks.

2) Aktivitas Membaca

Setelah aktivitas prabaca, dilanjutkan dengan tahap kegiatan inti pembelajaran literasi membaca. Pada tahap ini, banyak variasi yang dapat dilakukan guru sejalan dengan strategi baca yang dipilih guru atau siswa. Penentuan kegiatan pada tahap ini akan sangat bergantung pada metode pembelajaran membaca apa yang dipilih. Oleh karena itu, terdapat beragam aktivitas yang dapat dilakukan selama tahapan proses literasi membaca. Beberapa aktivitas membaca yakni:

- a) Menentukan cara siswa mengakses teks (menentukan jenis aktivitas yang dilakukan apakah membaca pemodelan, membaca/interaktif, membaca terbimbing, ataukah membaca mandiri.
- b) Menjawab pertanyaan.
- c) Mendiskusikan isi bacaan.
- d) Membangun inferensi isi bacaan.
- e) Kegiatan Pascabaca

Kegiatan pascabaca merupakan tahapan pembelajaran literasi membaca yang bertujuan menguji kemampuan membaca, sekaligus memantapkan kemampuan membaca siswa. Abidin (2017) bentuk respons yang dapat dikembangkan dalam tahap pascabaca sebagai berikut:

- a) Menulis kembali cerita.
- b) Membandingkan bacaan yang telah dibaca dengan bacaan lain.
- c) Menggambarkan cerita yang telah dibaca.
- d) Melakukan wawancara dengan narasumber.
- e) Membuat diorama cerita yang telah dibaca.

d. Indikator Literasi Membaca

Indikator literasi membaca yang dikembangkan oleh peneliti dari berbagai aspek yang menggambarkan kemampuan individu dalam memahami, menggunakan, dan merenungkan teks tertulis. Menurut Muhammad (2024) beberapa indikator literasi membaca yang peneliti gunakan:

1) Keterampilan Membaca Secara Kritis

Keterampilan ini mencakup kemampuan individu untuk memahami, menilai, dan menginterpretasikan informasi dalam teks secara mendalam.

2) Pemahaman Isi Teks

Indikator ini merujuk pada kemampuan pembaca untuk memahami gagasan yang disampaikan penulis dalam sebuah teks.

3) Kemampuan Menganalisis

Kemampuan menganalisis mencakup aktivitas kognitif untuk memecah teks menjadi bagian-bagian kecil guna memahami struktur, pola, atau hubungan antar elemen dalam teks.

4) Kemampuan Menggunakan Informasi Teks

Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam menerapkan informasi yang diperoleh dari teks ke dalam situasi kehidupan nyata atau untuk memecahkan masalah tertentu.

5) Mengevaluasi Teks

Indikator ini melibatkan kemampuan pembaca untuk menilai kualitas, relevansi, dan kegunaan teks berdasarkan tujuan membaca.

Indikator-indikator ini saling mendukung dalam membangun literasi membaca yang menyeluruh, mulai dari pemahaman dasar hingga kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap teks tertulis.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan variabel penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni dan Sari (2022). Penelitian tersebut memiliki relevansi karena membantu memahami bagaimana media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian 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. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian saya tidak hanya berfokus pada penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran, tetapi juga mempertimbangkan gaya belajar siswa sebagai variabel penting yang dapat memengaruhi literasi membaca. Dengan demikian, penelitian saya mengintegrasikan aspek teknologi dan gaya belajar untuk mengevaluasi dampak terhadap peningkatan literasi membaca siswa di tingkat sekolah dasar.

Penelitian Supriadi & Pramuditya (2023) memiliki relevansi dengan penelitian ini, karena 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. Namun, terdapat perbedaan yang antara penelitian tersebut dan penelitian yang saya

lakukan. Penelitian saya berfokus pada bagaimana kombinasi antara gaya belajar siswa dan penggunaan media digital, seperti Quizizz, memengaruhi literasi membaca siswa secara lebih mendalam. Sementara itu, penelitian Supriadi dan Pramuditya lebih terfokus pada aspek motivasi dan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa mempertimbangkan pengaruh gaya belajar sebagai faktor penting.

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. Dalam konteks tersebut, penggunaan media digital seperti Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung gerakan literasi di sekolah dasar dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Namun, penelitian yang akan saya lakukan menambahkan dimensi baru dengan menggabungkan dua faktor penting, yaitu gaya belajar dan penggunaan Quizizz, untuk menganalisis bagaimana kedua elemen tersebut bekerja bersama-sama dalam meningkatkan literasi membaca siswa secara lebih komprehensif.

Penelitian Azis et al (2025) dengan judul “Korelasi Gaya Belajar dengan Kompetensi Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan dominan dengan gaya belajar visual cenderung memiliki kemampuan membaca yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya belajar auditory dan kinestetik. Sebaliknya, gaya belajar auditory dan kinestetik tidak menunjukkan hubungan signifikan dengan kompetensi literasi membaca.

Penelitian Sinta Nurhasanah (2024) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di kelas V SD” hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II yaitu (1) Tahap perencanaan (2) Pelaksanaan (3) tahap observasi (4) wawancara (5) Refleksi. Hal ini diketahui ratarata kenaikan pada siklus I dengan nilai 52,94% dengan kategori Sedang dan kateogori kekatifan peserta didik pada Siklus II mengalami peningkatan 82,35% dengan kategori Tinggi.

Penelitian Faris Maulana Arafi (2025) dengan judul “Inovasi Penggunaan Media Digital Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) perhatian siswa dalam proses pembelajaran; (2) kemampuan siswa dalam memahami soal secara mandiri; (3) kegiatan, baik pertanyaan tentang materi maupun evaluasi dan pencatatan materi; (4) Ketepatan pertanyaan siswa dan manajemen waktu.

Penelitian Krisna Wahyu Saputra (2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Program Keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang” hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengujian dari kelas eksperimen sebesar 79% dinyatakan efektif dan hasil pengujian dari kelas kontrol sebesar 36% dinyatakan tidak efektif. Penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz dapat memberikan pengaruh dan hasil yang efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X DKV SMK Negeri 10 Malang. Penelitian Miza Nina Adlini et al (2023) dengan judul “Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era

Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif Pada Siswa" hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil evaluasi pakar materi, pakar media, uji keprktisan pada siswa dan guru yang masih berbentuk huruf diubah menjadi poin.

Penelitian Hani Y. Ayyoub & Omar S. Al-Kadi (2024) dengan judul "*Learning Style Identification Using Semi-Supervised Self-Taught Labeling*" hasil penelitian menunjukkan bahwa *our work shows that educational data mining and semi-supervised machine learning techniques can identify different learning styles and create a personalized learning environment* yang artinya penelitian menunjukkan bahwa penambangan data pendidikan dan teknik pembelajaran mesin semi-supervised dapat mengidentifikasi gaya belajar yang berbeda dan menciptakan lingkungan belajar yang dipersonalisasi.

Penelitian Ahmad Mousa Altamimi et al (2022) dengan judul "*Predicting Students' Learning Styles Using Regression Techniques*" hasil penelitian menunjukkan bahwa *results show that regression techniques are more accurate and representative for real-world scenarios than classification algorithms, where students might have multiple learning styles but with different probabilities. We believe that this research will help educational institutes to engage learning styles in the teaching process* yang artinya teknik regresi lebih akurat dan representatif untuk skenario dunia nyata dibandingkan algoritma klasifikasi, di mana peserta didik mungkin memiliki beberapa gaya belajar tetapi dengan probabilitas yang berbeda. Kami yakin bahwa

penelitian ini akan membantu lembaga pendidikan untuk melibatkan gaya belajar dalam proses pengajaran.

Penelitian Raditya B. Rahadian & C. Asri Budiningsih (2023) dengan judul “*Development of Classroom Management Based on Student Learning Style Database*” hasil penelitian menunjukkan bahwa *this application proved to be useful for teachers in class management as evidenced by the achievement of the usability test score by the teacher reaching 4.40. The usefulness of the application from the students perspective can be seen from the increase in the attractiveness of learning that occurs after the teacher uses this application compared to before* yang artinya aplikasi ini terbukti bermanfaat bagi guru dalam pengelolaan kelas, terbukti dengan pencapaian skor uji kegunaan oleh guru yang mencapai 4,40. Kegunaan aplikasi dari perspektif siswa dapat dilihat dari peningkatan daya tarik pembelajaran yang terjadi setelah guru menggunakan aplikasi ini dibandingkan sebelumnya.

Penelitian Wang dan Kolega (2024) dengan judul “*Enhancing Reading Instruction Through Gamification: A Systematic Review Of Theoretical Models, Implementation Strategies, And Measurable Outcomes (2020-2024)*” hasil penelitian menunjukkan bahwa *primary school extensively incorporates gamified reading instruction, emphasizing the use of badges, leaderboards, narrative contexts, and avatars to foster captivating and individualized learning experiences. Multiple studies consistently demonstrate that the integration of game aspects into reading teaching leads to improvements in reading speed, reading accuracy, reading immersion, interactivity, and frequency* yang

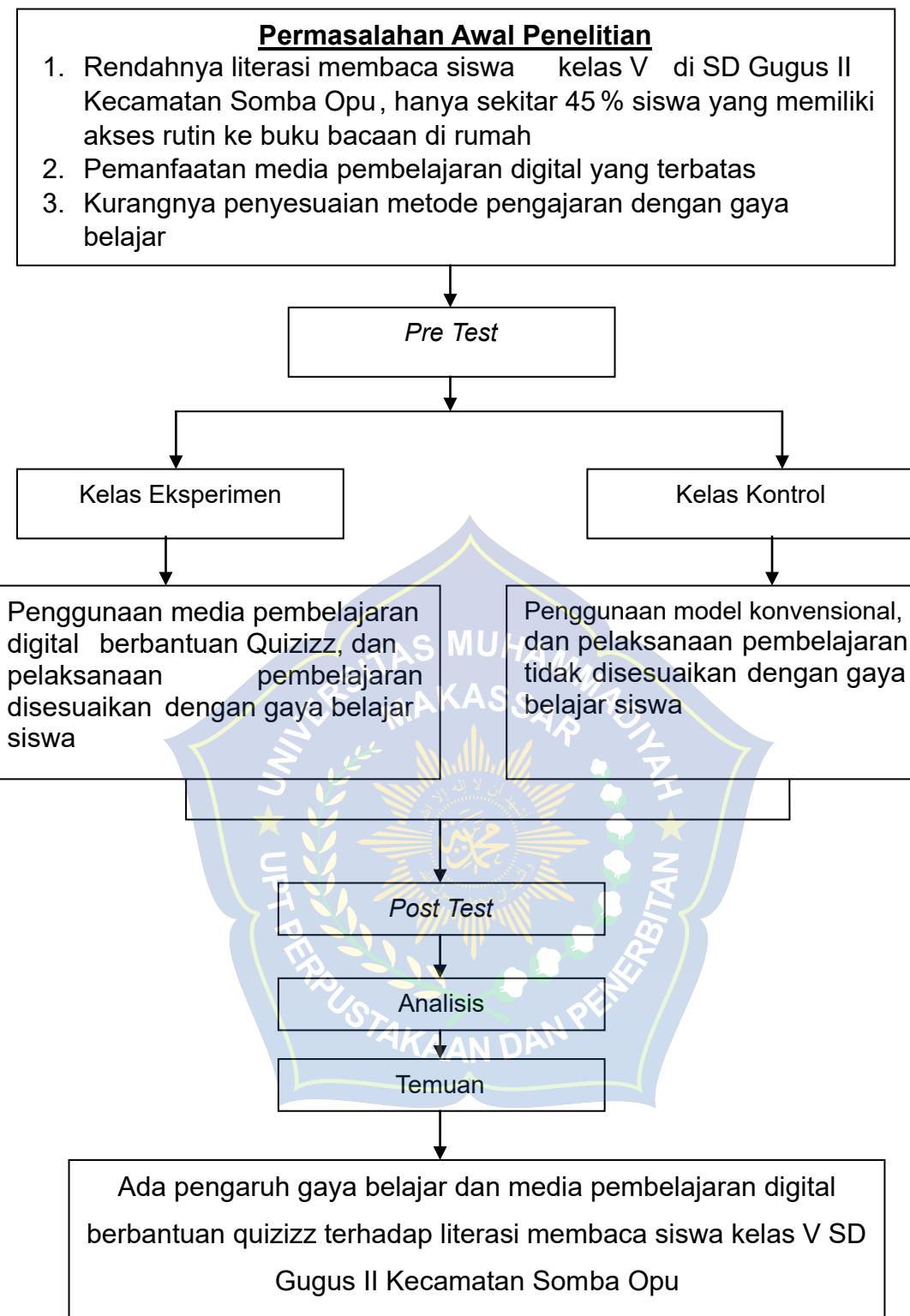
artinya sekolah dasar secara ekstensif menggabungkan instruksi membaca gamifikasi, menekankan penggunaan lencana, papan peringkat, konteks naratif, dan avatar untuk mendorong pengalaman belajar yang menarik dan individual. Berbagai studi secara konsisten menunjukkan bahwa integrasi aspek permainan ke dalam pengajaran membaca menghasilkan peningkatan kecepatan membaca, akurasi membaca, imersi membaca, interaktivitas, dan frekuensi. Penelitian Sitompul H (2024) dengan judul "*Exploring Students' Perception of Quizizz as a Learning Media in Higher Education*" hasil penelitian menunjukkan *to increase learning achievement, educators should use various teaching strategies that encourage students' active mental and physical engagement. Additionally, it is expected that this learning experience and content will enhance students' retentive memory* yang artinya untuk meningkatkan prestasi belajar, pendidik harus menggunakan berbagai strategi pengajaran yang mendorong keterlibatan mental dan fisik aktif siswa. Selain itu, pengalaman dan konten pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan daya ingat siswa.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian ini berfokus pada pengaruh gaya belajar dan penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran digital dapat meningkatkan literasi membaca siswa dengan cara menyediakan pembelajaran interaktif yang menarik, di

mana siswa dapat belajar dengan kecepatan dan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Quizizz membuat siswa untuk terlibat langsung dengan materi pembelajaran melalui kuis, yang dapat memfasilitasi pemahaman teks, analisis informasi, dan evaluasi konten secara lebih efektif. Selain itu, gaya belajar siswa, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik, mempengaruhi cara mereka memproses informasi. Ketika pembelajaran menggunakan Quizizz disesuaikan dengan gaya belajar siswa, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi membaca mereka. Dalam kerangka pikir ini, variabel media pembelajaran digital berbantuan Quizizz dan gaya belajar saling berinteraksi untuk mempengaruhi peningkatan kemampuan literasi membaca siswa, yang mencakup pemahaman teks, kemampuan menganalisis informasi, serta penggunaan informasi dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis, kajian penelitian yang relevan, dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah :

Hipotesis 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.

Hipotesis 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.

Hipotesis 3

Ada pengaruh gaya belajar kinestetik melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

Hipotesis 4

Ada perbedaan pengaruh diantara gaya belajar melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin menguji pengaruh variabel bebas, yaitu gaya belajar dan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz, terhadap variabel terikat, yaitu literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasieksperimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal literasi membaca siswa, serta angket untuk mengidentifikasi gaya belajar siswa (visual, auditori, atau kinestetik). Perlakuan yang diberikan pada kedua kelompok berbeda. Pada kelas eksperimen, siswa diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz, di mana pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Sementara itu, pada kelas kontrol, siswa diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital tanpa bantuan Quizizz, tanpa mempertimbangkan gaya belajar siswa. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengevaluasi peningkatan

kemampuan literasi membaca siswa. Selain itu, angket digunakan untuk mengukur perubahan pada gaya belajar siswa setelah perlakuan. Fokus desain penelitian ini dapat digambarkan pada

Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Sumber : (Fraenkel dan Wallen, 2011)

Keterangan:

- O₁ : *Pretest* pada kelas eksperimen
- O₂ : *Posttest* pada kelas eksperimen
- X₁ : Perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz, dan pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar siswa
- X₂ : Perlakuan berupa penggunaan model konvensional
- O₃ : *Pretest* pada kelas kontrol
- O₄ : *Posttest* pada kelas kontrol

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SD Gugus II Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan pertimbangan bahwa ketersediaan data yang

diperlukan dan sesuai dengan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini.

2. Waktu Penelitian

Adapun perkiraan waktu untuk mengumpulkan data penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbantuan Quizizz dan gaya belajar siswa.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

D. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

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 dengan data sebagai berikut :

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah
1.	SDN Sungguminasa 1	V	65
2.	SDN Sungguminasa V	V	58
3.	SDN Sungguminasa III	V	24
4.	SD Inpres Sungguminasa 1	V	16
5.	SD Inpres Sungguminasa	V	12
Jumlah Total			175

Sumber: Data Administrasi SD Gugus II Kecamatan Somba Opu

2. Sampel Penelitian

Pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara *simple random sampling*. *Random sampling* dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2019).

Teknik *random sampling* digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara acak. Dalam pemilihan sampel tetap memperhatikan karakteristik sekolah yang sederajat baik dari segi akreditasi sekolah, sarana dan prasarana, tenaga pendidik, jumlah rombel, dan hasil belajarnya, sehingga didapatkan 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.

Tabel 3.3 Data Jumlah Sampel

No	Nama Sekolah	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Keterangan
			Laki-Laki	Perempuan	
1	SDN Sungguminasa V	VA	15	14	29
2	SDN Sungguminasa V	VB	16	13	29
Total					58

Sumber: Data Administrasi SD Gugus II Kecamatan Somba Opu

E. Metode Pengumpulan Data Penelitian

1. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang memiliki kecenderungan dapat dianalisis dengan cara atau teknik statistik. Data tersebut dapat berupa angka atau skor dan biasanya diperoleh dengan menggunakan alat pengumpul data yang jawabannya berupa rentang skor atau pertanyaan yang diberi bobot.

2. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini ada dua, yaitu:

a. Data Primer

Data primer pada penelitian ini didapatkan melalui kegiatan wawancara dan observasi atau pengamatan langsung di lapangan. Wawancara dilakukan pada saat studi pendahuluan untuk mengetahui rata-rata nilai akhir semester siswa, apakah telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau tidak.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari literatur, artikel, jurnal, buku serta situs internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Literasi Membaca

Literasi membaca adalah kemampuan memahami, menggunakan, dan merenungkan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan potensi, serta berpartisipasi dalam masyarakat. Literasi membaca tidak hanya mencakup aktivitas membaca kata atau kalimat, tetapi juga melibatkan keterampilan mengintegrasikan kode cetak, bahasa, dan respons visual untuk memahami pesan penulis.

2. Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz

Media pembelajaran digital berbantuan Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk membuat proses belajar mengajar lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan melalui pendekatan gamifikasi. Quizizz menyediakan berbagai fitur, seperti kuis interaktif, leaderboard, dan umpan balik langsung, yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang partisipatif dan terlibat secara aktif. Media ini dapat digunakan oleh guru untuk memberikan latihan, evaluasi, dan penguatan materi secara *real-time*.

3. Gaya Belajar

Gaya belajar adalah cara unik yang dimiliki individu dalam menyerap, memproses, mengolah, dan menyimpan informasi selama proses pembelajaran, yang dipengaruhi oleh preferensi, kebutuhan, dan karakteristik pribadi. Gaya ini mencakup aspek kognitif, emosional, dan lingkungan, seperti waktu, suasana, atau metode belajar yang paling nyaman.

G. Instrumen Penelitian

1. Tes Literasi Membaca

Tes merupakan instrumen utama penelitian ini yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian guna mengukur literasi membaca siswa kelas V. Tes berisi pertanyaan tertulis yang diberikan pada *pretest* dan *posttest*. Setiap tes (*pretest* dan *posttest*) berbentuk pilihan ganda dimana bobot untuk 1 soal yang benar adalah 1. masing-masing terdiri atas 10 item soal.

2. Angket Gaya Belajar Siswa

Angket gaya belajar digunakan untuk mengidentifikasi gaya belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan. Angket ini dirancang untuk memperoleh informasi mengenai preferensi gaya belajar siswa yang dapat memengaruhi cara mereka menyerap dan memproses informasi dalam pembelajaran.

3. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menerapkan media pembelajaran digital berbantuan quizizz pada

literasi membaca. Objek pengamatan yaitu proses pembelajaran literasi membaca yang dilakukan oleh guru dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran literasi membaca.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Tes Literasi Membaca

Tes literasi membaca diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan membaca siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Tes ini akan mengukur aspek pemahaman teks, kemampuan menganalisis, dan menyimpulkan informasi dari bacaan yang diberikan.

2. Angket Gaya Belajar Siswa

Angket (kuisisioner) adalah alat pengumpulan data berupa pendapat atau informasi yang diberikan dalam bentuk pertanyaan maupun pernyataan kepada responden. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon siswa terhadap gaya belajar. Angket (kuesioner) digunakan untuk mengidentifikasi dan mengukur preferensi gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran. Angket ini dirancang untuk menggali informasi mengenai cara individu memproses, memahami, dan menyerap informasi secara efektif berdasarkan karakteristik gaya belajarnya. Dalam konteks penelitian, angket ini berfungsi untuk mengelompokkan siswa berdasarkan gaya belajar dominan, seperti visual, auditori, atau kinestetik.

3. Observasi

Observasi dapat dilakukan untuk mencatat keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta untuk melihat bagaimana penggunaan media digital berbantuan Quizizz memengaruhi aktivitas siswa dalam proses belajar membaca.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis data statistik deskriptif

Analisis data statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Ada tiga instrumen pada penelitian ini yang hasil datanya dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yaitu:

a. Skor Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

(Sumber: Ramli, 2019)

Keterangan:

\bar{X} = Mean

X_i = Jumlah tiap data

n = Jumlah data

b. Standar Deviasi

$$s = \sqrt{\frac{\sum X^2}{n-1}}$$

(Sumber: Ramli, 2019)

Keterangan : s = Standar deviasi X = Jumlah data n = Ukuran banyaknya data

c. Varians

$$s = \left(\sqrt{\frac{\sum X^2}{n-1}} \right)^2$$

(Sumber: Ramli, 2019)

Keterangan :

S = Varians

X = Jumlah data n = Ukuran

banyaknya data

d. Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Digital Quizizz

Menurut Arikunto (2013) berikut kategorisasi keterlaksanaan proses pembelajaran:

Tabel 3.4 Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Kategori	Skor Penilaian
Sangat Tinggi	95 – 100
Tinggi	85 – 94
Sedang	75 – 84
Rendah	65 – 74
Sangat Rendah	0 – 64

e. Tes Literasi Membaca

Hasil tes literasi membaca dianalisis secara deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk mengetahui skor siswa sebelum dan setelah diberikannya suatu perlakuan yang mana datanya diolah menggunakan bantuan

program SPSS *for windows version 29*. Guna mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa, maka dilakukan pengkategorian.

Pengkategorian pertama dibagi ke dalam tujuh kategori yaitu banyaknya sampel, nilai tertinggi, nilai terendah, skor ideal, rentang skor, skor rata-rata, dan standar deviasi. Kemudian data diinterpretasi ke dalam kategori literasi membaca berikut:

Tabel 3.5 Interpretasi Kategori Literasi Membaca

Nilai Siswa	Kategori
95 – 100	Sangat Tinggi
85 – 94	Tinggi
75 – 84	Sedang
65 – 74	Rendah
0 – 64	Sangat Rendah

Sumber: (SDN Sungguminasa V, 2025)

f. Angket Gaya Belajar

Dalam pengisian angket, siswa dapat memilih alternatif jawaban disertai skor berdasarkan skala likert. Menurut Sri (2024) untuk mengukur tanggapan responden dalam penelitian ini menggunakan skala ordinal model Likert, pada tiap nomor pertanyaan disediakan lima alternatif jawaban sebagai berikut :

- 1) Alternatif jawaban sangat setuju (SS) diberi skor 4
- 2) Alternatif jawaban setuju (S) diberi skor 3
- 3) Alternatif jawaban tidak setuju (TS) diberi skor 2
- 4) Alternatif jawaban sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1.

2. Analisis data statistik inferensial

1) Analisis Inferensial

Analisis inferensial ialah cara yang dilakukan untuk menganalisis hasil atau data yang diperoleh dalam penelitian. Pada tahap ini dibagi menjadi dua tahap yaitu : uji persyaratan analisis dan uji hipotesis.

a) Uji Persyaratan Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi secara normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data distribusi dengan teknik digunakan *One Sample Shapiro-Wilk* menggunakan SPSS statistik 29 dengan taraf signifikan 0.05. Apabila nilai peluang $> 0,05$ dapat dikatakan distribusi data normal, jika nilai data tersebut $< 0,05$ menyatakan nilai distribusi tidak normal.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi sama atau tidak. Pedoman dalam pengambilan keputusan adalah:

- a) Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians yang tidak sama (tidak homogen).
- b) Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama (homogen).

3) Analisis Kovarians Multivariat (MANOVA)

Uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji *independen sampel t-test* untuk hipotesis 1, 2, dan 3 serta uji MANOVA untuk hipotesis 4. Teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah teknik t-test yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis yang menyatakan bahwa diantara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Di analisis menggunakan One-way Multivariate Analysis of Variance (One-way MANOVA) melalui SPSS 29 untuk menganalisis data yang ada. Hipotesis statistik ditetapkan sebagai berikut:

Hipotesis 1

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$
 Dimana

H_0 : Tidak terdapat pengaruh gaya belajar visual melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

H_1 : Terdapat pengaruh gaya belajar visual melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

Hipotesis 2

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2 \text{ Dimana:}$$

H_0 : Tidak terdapat pengaruh gaya belajar auditori melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

H_1 : Terdapat pengaruh gaya belajar auditori melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

Hipotesis 3

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2 \text{ Dimana:}$$

H_0 : Tidak terdapat pengaruh gaya belajar kinestetik melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

H_1 : Terdapat pengaruh gaya belajar kinestetik melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

Hipotesis 4

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ Dimana:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh diantara gaya belajar melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

H_1 : Terdapat perbedaan pengaruh diantara gaya belajar melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

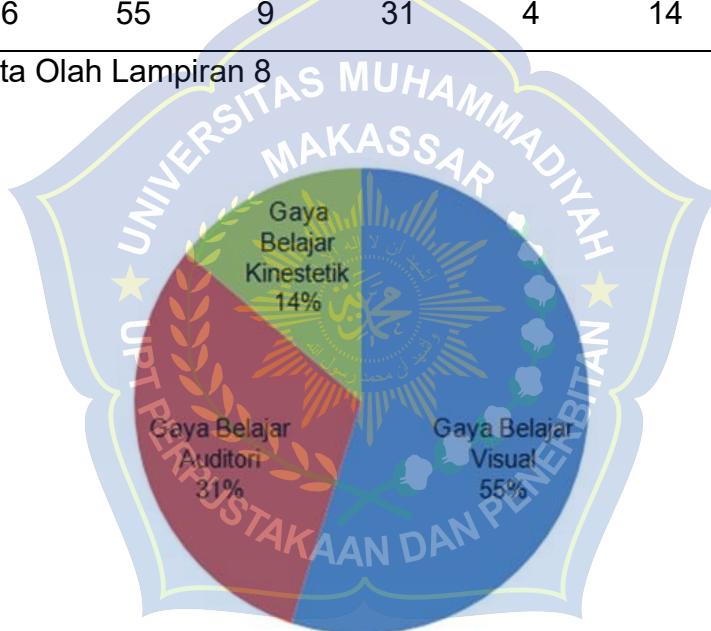
1. Analisis Deskriptif

Pada awal penelitian dilakukan penyebaran angket gaya belajar terhadap 29 siswa dari hasil tersebut ditemukan data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik

No	Gaya Belajar						Jumlah
	Visual		Auditori		Kinestetik		
1	F	%	F	%	F	%	
1	16	55	9	31	4	14	29

Sumber: Data Olah Lampiran 8



Gambar 4.1: Diagram Persentase Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik

Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa ada 16 orang siswa dengan persentase 55% dengan gaya belajar visual, ada 9 orang siswa dengan persentase 31% dengan gaya belajar auditori, dan ada 4 orang siswa dengan persentase 14% dengan gaya belajar kinestetik.

a. Gambaran Gaya Belajar Visual

Data yang telah diperoleh dari penyebaran kuesioner gaya belajar visual kepada 29 siswa, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Data Gaya Belajar Visual

No.	Skor Gaya Belajar	Frekuensi (F)	Persentase (%)
1	31	8	27,6
2	30	2	6,9
3	29	2	6,9
4	28	4	13,8
	Jumlah	16	55

Sumber: Data Olah Lampiran 8

Tabel 4.2 di atas menunjukkan gambaran gaya belajar visual yaitu ada 8 orang siswa dengan persentase 27,6% yang mendapat skor 31, ada 2 orang siswa dengan persentase 6,9% yang mendapat skor 30, ada 2 orang siswa dengan persentase 6,9% yang mendapat skor 29, dan ada 4 orang siswa dengan persentase 13,8% yang mendapat skor 28.

b. Gambaran Gaya Belajar Auditori

Data yang telah diperoleh dari penyebaran kuesioner gaya belajar auditori kepada 29 siswa, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Data Gaya Belajar Auditori

No.	Skor Gaya Belajar	Frekuensi (F)	Persentase (%)
1	28	1	3,4
2	27	3	10,3
3	26	2	6,9
4	25	3	10,3
	Jumlah	9	31

Sumber: Data Olah Lampiran 8

Tabel 4.3 di atas menunjukkan gambaran gaya belajar auditori yaitu ada 1 orang siswa dengan persentase 3,4% yang mendapat skor 28, ada 3 orang siswa dengan persentase 10,3% yang mendapat skor 27, ada 2 orang siswa dengan persentase 6,9% yang mendapat skor 26, dan ada 3 orang siswa dengan persentase 10,3% yang mendapat skor 25.

c. Gambaran Gaya Belajar Kinestetik

Data yang telah diperoleh dari penyebaran kuesioner gaya belajar kinestetik kepada 29 siswa, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Data Gaya Belajar Kinestetik

No.	Skor Gaya Belajar	Frekuensi (F)	Persentase (%)
1	32	3	10,3
2	30	1	3,4
Jumlah		4	14

Sumber: Data Olah Lampiran 8

Tabel 4.4 di atas menunjukkan gambaran gaya belajar kinestetik yaitu ada 3 orang siswa dengan persentase 10,3% yang mendapat skor 32, dan ada 1 orang siswa dengan persentase 3,4% yang mendapat skor 30.

d. Gambaran Perbedaan Gaya Belajar Visual, Auditori, dan

Kinestetik

Data yang telah diperoleh perbedaan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik kepada 29 siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Data Perbedaan Gaya Belajar Auditori Visual, Auditori, dan Kinestetik

No	Skor Gaya Belajar	Visual		Auditori		Kinestetik	
		F	%	F	%	F	%
1	32	0	0	0	0	3	10,3
2	31	8	27,6	0	0	0	0
3	30	2	6,9	0	0	1	3,4
4	29	4	13,8	0	0	0	0
5	28	2	6,9	1	3,4	0	0
6	27	0	0	3	10,3	0	0
7	26	0	0	2	6,9	0	0
8	25	0	0	3	10,3	0	0
Jumlah		16	55	9	31	4	14

Sumber: Data Olah Lampiran 8

Tabel 4.5 di atas menunjukkan gambaran perbedaan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik menunjukkan bahwa gaya belajar visual yang mendominasi diantara ketiga gaya belajar, dimana ada 16 orang siswa dengan persentase 55% dengan gaya belajar visual, ada 9 orang siswa dengan persentase 31% dengan gaya belajar auditori, dan ada 4 orang siswa dengan persentase 14% dengan gaya belajar kinestetik.

e. 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. Statistik hasil belajar literasi membaca kelas eksperimen siswa

sebelum di berikan perlakuan (*pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Statistik Deskriptif Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Pretest	Posttest
Banyaknya Sampel	29	29
Nilai Tertinggi	83	100
Nilai Terendah	50	83
Skor Rata-rata	71,2	90
Satndar Deviasi	390,24	493,43
Varians	152287,25	243473,16

Sumber: Data Olah Lampiran 9

Tabel 4.6 menunjukkan nilai tertinggi hasil belajar literasi membaca pada *pretest* mencapai nilai tertinggi 83 dengan skor rata-rata 71,2 sedangkan *posttest* mencapai nilai tertinggi 100 dengan skor rata-rata 90.

Jika skor hasil belajar literasi membaca siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan *pretest* dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Distribusi dan Persentase Pretest dan Posttest Eksperimen

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		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

Sumber: Data Olah Lampiran 9

Tabel 4.7 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.

Untuk mengetahui peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus uji n-gain score sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{maks} : Skor maksimum yang mungkin dicapai

S_{Pre} : Rata-rata skor tes awal

S_{post} : Rata-rata skor akhir

Klasifikasi gain ternormalisasi terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Klasifikasi Normalisasi Gain

Nilai	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g$	Tinggi

Sumber: (Sugiyono, 2020: 128)

Hasil pengolahan data kelas eksperimen yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil normalized gain atau rata-rata gain ternormalisasi adalah 0,70 (halaman 153). Nilai gainnya g (0,70) yang artinya peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi.

f. 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. Statistik hasil belajar literasi membaca kelas kontrol siswa sebelum di berikan perlakuan (*pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Statistik Deskriptif Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
		<i>Pretest</i>
Banyaknya Sampel	29	29
Nilai Tertinggi	83	83
Nilai Terendah	33	33
Skor Rata-rata	49,8	60,1
Standar Deviasi	273,26	329,77
Varians	74671,02	108748,25

Sumber: Data Olah Lampiran 9

Tabel 4.9 menunjukkan nilai tertinggi hasil belajar literasi membaca pada *pretest* mencapai nilai tertinggi 83 dengan skor ratarata 49,8 sedangkan *posttest* mencapai nilai tertinggi 83 dengan skor ratarata 60,1.

Jika skor hasil belajar literasi membaca siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan *pretest* dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Distribusi dan Persentase Pretest dan Posttest Kontrol

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		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

Sumber: Data Olah Lampiran 9

Tabel 4.10 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.

Untuk mengetahui peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus uji n-gain score sebagai berikut:

Keterangan:

S_{maks} : Skor maksimum yang mungkin dicapai

S_{Pre} : Rata-rata skor tes awal

S_{post} : Rata-rata skor akhir

Klasifikasi gain ternormalisasi terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Klasifikasi Normalisasi Gain

Nilai	Kategori
$g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g$	Tinggi

Sumber: (Sugiyono, 2020: 128)

Hasil pengolahan data kelas kontrol yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil normalized gain atau rata-rata gain ternormalisasi adalah 0,04 (halaman 154). Nilai gainnya g (0,04) yang artinya peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori rendah.

g. Perbandingan Hasil Belajar Literasi Membaca

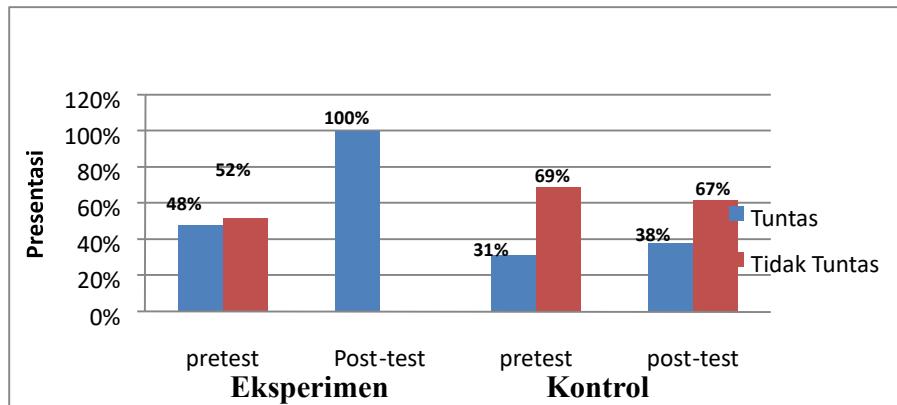
Data dari distribusi frekuensi skor hasil belajar siswa kelas V pada *pretest* dan *posttes* kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.12 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

Sumber: Data Olah Lampiran 9

Berdasarkan tabel 4.12 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. Data pada *pretest* dan *posttes* kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 4.2 Grafik *Pretest* dan *Posttes* Kelas Eksperimen dan Kontrol

h. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi siswa dibuat untuk mendapatkan data yang mendukung pembelajaran. Instrumen ini berisi instruksi dan delapan indikator yang menunjukkan aktivitas siswa yang diamati. Pengamatan dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa selama empat pertemuan. Pada setiap akhir pertemuan, data yang diperoleh dari instrumen tersebut disajikan dalam rangkuman. Tabel 4.13 berikut menunjukkan hasil akhir dari setiap pengamatan.

Tabel 4.13 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Hal yang Diamati	Pertemuan				Rata-Rata (\bar{x})	Persentase se (%)
		I	II	III	IV		
1	Siswa yang mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	4	4	5	6	4,75	16,3
2	Siswa yang menjawab pertanyaan	3	4	5	6	4,5	15,5

3	Siswa yang mengerjakan dengan tertib instruksi dari guru	3	4	5	6	4,5	15,5
4	Siswa yang memberikan pendapatnya mengenai hasil diskusi kelompok lain	4	4	5	6	4,75	16,3
5	Siswa yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya	4	4	5	6	4,75	16,3
6	Siswa yang tenang dalam mengerjakan evaluasi pada quizizz	15	20	25	29	22,25	77
7	Siswa yang menyimpulkan pelajaran	4	4	5	6	4,75	16,3
		Jumlah					173,2
		Persentase Rata-Rata					25

Sumber: Data Olah Lampiran 11

Berdasarkan Tabel 4.13 dimana siswa yang mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru sebanyak 16,3%, persentase siswa yang menjawab pertanyaan sebanyak 15,5%, persentase siswa yang mengerjakan dengan tertib instruksi dari guru sebanyak 15,5%, persentase memberikan pendapatnya mengenai hasil diskusi kelompok lain 16,3%, siswa yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya sebanyak 16,3%, persentase siswa yang tenang dalam mengerjakan evaluasi pada quizizz sebanyak 77%, dan persentase menyimpulkan pelajaran sebanyak 16,3%. Dari beberapa

aktivitas yang diamati selama empat kali pertemuan maka, rata-rata persentase aktivitas siswa yaitu sebanyak 25%.

2. Analisis Inferensial

a. 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 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Angket

	Kelas	Statistic	Df	Shapiro-Wilk ^a		Df	Sig.
				Statistic	Sig.		
Angket Gaya Belajar	PostTest Eksperimen	.165	27	.117	.784	27	.392
	PostTest Kontrol	.185	27	.113	.732		

Sumber: Hasil Data Output SPSS 29,0

Berdistribusi normalnya data tersebut disebabkan karena nilai signifikansi angket kelas eksperimen (0,117) dan kelas kontrol (0,113) lebih besar daripada nilai signifikansi α (0,05).

Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

	Hasil Belajar	Kelas	Shapiro-Wilk ^a			Shapiro-Wilk	
			Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df
Hasil Belajar	PreTest Eksperimen		.180	27	.075	.956	27
	PostTest Eksperimen		.171	27	.082	.926	27
	PreTest Kontrol		.205	27	.069	.881	27
	PostTest Kontrol		.176	27	.075	.937	27

Sumber: Hasil Data *Output SPSS 29,0*

Hasil uji normalitas 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.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi sama atau tidak. Pedoman dalam pengambilan keputusan adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians yang tidak sama (tidak homogen).
- 2) Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama (homogen).

Sesuai data hasil uji homogenitas data yang ditunjukkan pada tabel 4.16 pada data tebel *based on mean* dapat dikatakan bahwa kedua ragam data bersifat homogen.

Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas Angket**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statisti c	df1	df2	Sig.
Hasil Angket Gaya Belajar	Based on Mean	1.135	1	56	.939
	Based on Median	.246	1	56	.864
	Based on Median and with adjusted df	.246	1	73.902	.864
	Based on trimmed mean	1.158	1	56	.924

Sumber: Hasil Data Output SPSS 29,0

Homogeninya 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.

Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar

		Levene Statisti c	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.081	1	56	.354
	Based on Median	.814	1	56	.372
	Based on Median and with adjusted df	.814	1	40.914	.372
	Based on trimmed mean	1.152	1	56	.289

Sumber: Hasil Data Output SPSS 29,0

Dari hasil perhitungan uji homogenitas 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).

c. Uji Hipotesis

a. 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 *independen sample t-test* pada program SPSS 29,0 for windows sebagaimana hasil analisis pengujinya disajikan dalam tabel 4.18 berikut:

Tabel 4.18 Hasil Uji Hipotesis 1

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	
Gaya Belajar Visual	Equal Variances Assumed	0.643	0.046	2.268	56	0.000	4.75	2.09	
	Equal Variances Not Assumed			2.268	53.89	0.000	4.75	2.09	

Sumber: Hasil Data Output SPSS 29,0

Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap gaya belajar visual siswa kelas V SDN Sungguminasa V menunjukkan bahwa nilai signifikansi ($Sig = 0,000$) 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.

b. 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

Tabel 4.19 Hasil Uji Hipotesis 2

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	Df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Gaya Belajar Auditori	Equal Variances Assumed	0.723	0.068	2.268	56	0.001	4.75	2.09
	Equal Variances Not Assumed			2.268	53.89	0.001	4.75	2.09

Sumber: Hasil Data Output SPSS 29,0

Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap gaya belajar auditori siswa kelas V SDN Sungguminasa V menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*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.

c. Pengaruh Gaya Belajar Kinestetik 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* sebagaimana hasil analisis pengujinya disajikan dalam tabel 4.20 berikut:

Tabel 4.20 Hasil Uji Hipotesis 3

		Independent SamplesTest						
Gaya Belajar Kinestetik	Equal Variances Assumed	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	T	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
	Equal Variances Not Assumed	0.749	0.072	2.268	56	0.001	4.79	2.09
				2.268	53.89	0.001	4.79	2.09

Sumber: Hasil Data Output SPSS 29,0

Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap gaya belajar kinestetik siswa kelas V SDN Sungguminasa V menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*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.

d. Perbedaan Gaya Belajar Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz.

**Tabel 4. 21 Uji Hipotesis 4 Multivarian Test
Multivariate Tests^a**

Effect		Value	F	Hypothesis		
				df	Error df	Sig.
Visual	Pillai's Trace	.040	29821.159 ^b	2.000	56.000	.000
	Wilks' Lambda	.960	298211.159 ^b	2.000	56.000	.000
	Hotelling's Trace	122.242	298211.159 ^b	2.000	56.000	.000
	Roy's Largest Root	122.242	298211.159 ^b	2.000	56.000	.000
Auditori	Pillai's Trace	.045	29821.159 ^b	2.000	56.000	.010
	Wilks' Lambda	.964	298211.159 ^b	2.000	56.000	.010
	Hotelling's Trace	122.242	298211.159 ^b	2.000	56.000	.010
	Roy's Largest Root	122.242	298211.159 ^b	2.000	56.000	.010
Kinestetik	Pillai's Trace	.047	29821.159 ^b	2.000	56.000	.020
	Wilks' Lambda	.966	298211.159 ^b	2.000	56.000	.020
	Hotelling's Trace	122.242	298211.159 ^b	2.000	56.000	.020
	Roy's Largest Root	122.242	298211.159 ^b	2.000	56.000	.020

a. Design: Intercept + Model

b. Exact statistic

Hasil One-way Multivariate Analysis of Variance (One-way MANOVA) menunjukkan semua statistik memiliki nilai yang sangat signifikan dengan p-value (Sig.) = .000. Hal ini menunjukkan bahwa intercept secara signifikan memengaruhi variabel dependen. Nilai F yang sangat tinggi (28883.154) dan df error = 55 menguatkan bahwa pengaruh ini konsisten di seluruh pengujian. Statistik multivariate seperti Pillai's Trace (.040),

Wilks' Lambda (.960), Hotelling's Trace (122.242), dan Roy's Largest Root (122.242) menunjukkan kontribusi signifikan dari model terhadap variabel dependen dalam analisis ini. Hasil ini menunjukkan bahwa baik intercept maupun model memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen berdasarkan pengujian ini. Dengan demikian, berdasarkan hasil pengujian menunjukkan ada perbedaan pengaruh diantara gaya belajar melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

B. Pembahasan

1. 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 dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting. Gaya belajar secara visual dilakukan seseorang untuk memproses informasi seperti melihat gambar, diagram, peta, poster, grafik dan sebagainya. Bisa juga dengan melihat data teks seperti tulisan dan huruf (Bobby & Hernacki, 2022).

Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa nilai signifikansi ($\text{Sig} = 0,000$) 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.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Maharani Putri (2023) menunjukkan bahwa gaya belajar visual memberikan pengaruh terhadap pemahaman membaca siswa. Hasil penelitian dari Pratiwi Cahyani (2023) menunjukkan bahwa gaya belajar visual berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar.

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

Gaya belajar auditori yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan indra telinga. Sehingga mereka sangat mengandalkan telinganya untuk mencapai kesuksesan belajar. Misalnya dengan cara mendengar seperti ceramah, berdialog, dan berdiskusi. Selain itu, bisa juga mendengarkan melalui nada (nyanyian) (Bobby & Hernacki, 2022).

Hasil uji hipotesis kedua menunjukkan bahwa nilai signifikansi ($Sig = 0,001$) 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. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Alya Khoironi et al (2024) menunjukkan

bahwa ada pengaruh gaya belajar auditori terhadap pemahaman membaca siswa sekolah dasar. Hasil penelitian dari Fausiah Nur F et al (2024) menunjukkan bahwa gaya belajar auditori secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar bahasa.

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

Gaya belajar kinestetik merupakan cara belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan melakukan pengalaman, gerakan, dan sentuhan. Selain itu belajar kinestetik berhubungan dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung (Bobby & Hernacki, 2022). Hasil uji hipotesis ketiga menunjukkan bahwa nilai signifikansi ($Sig = 0,001$) 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.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Rizky Ikhwan Permana et al (2020) menunjukkan bahwa ada pengaruh gaya belajar kinestetik terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Binjai. Hamsah et al (2024) menunjukkan bahwa ada pengaruh gaya belajar kinestetik berbasis *outdoor learning* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

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

Hasil uji hipotesis keempat menunjukkan bahwa hasil One-way Multivariate Analysis of Variance (One-way MANOVA) menunjukkan semua statistik memiliki nilai yang sangat signifikan dengan p-value (Sig.) = .000. Hal ini menunjukkan bahwa intercept secara signifikan memengaruhi variabel dependen. Nilai F yang sangat tinggi (28883.154) dan df error = 55 menguatkan bahwa pengaruh ini konsisten di seluruh pengujian. Statistik multivariate seperti Pillai's Trace (.040), Wilks' Lambda (.960), Hotelling's Trace (122.242), dan Roy's Largest Root (122.242) menunjukkan kontribusi signifikan dari model terhadap variabel dependen dalam analisis ini. Hasil ini menunjukkan bahwa baik intercept maupun model memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen berdasarkan pengujian ini. Dengan demikian, berdasarkan hasil pengujian menunjukkan ada perbedaan pengaruh diantara gaya belajar melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Yuni Eka Sari (2025) menunjukkan bahwa ada perbedaan ketiga gaya belajar terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa, gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia, baik secara parsial maupun simultan. Implikasi dari hasil penelitian ini menegaskan urgensi penerapan strategi

pembelajaran yang variatif dan adaptif, guna mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa serta mendorong peningkatan hasil belajar yang lebih optimal. Hasil penelitian dari Putri Wulandari (2022) menunjukkan bahwa gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik memiliki perbedaan, dimana ketiga gaya belajar tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Adapun kebaharuan dari penelitian ini yakni penelitian ini mengkombinasikan penggunaan media pembelajaran digital berbasis Quizizz dengan gaya belajar siswa, yang jarang dieksplorasi secara bersamaan dalam penelitian literasi membaca. Penelitian ini berfokus pada literasi membaca, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan dasar, dan mengaitkannya dengan media pembelajaran yang relevan dengan era digital. Ketiga, penelitian ini dilakukan di tingkat sekolah dasar (kelas V) SDN Sungguminasa V. Kekurangan penelitian ini yakni keterbatasan aksesibilitas dan teknologi bagi sebagian siswa, potensi gangguan saat menggunakan perangkat digital, ketergantungan pada teknologi yang dapat mengurangi kemampuan siswa dalam belajar mandiri, dan kemungkinan kurangnya pemahaman guru dalam mengelola media digital secara efektif.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana media pembelajaran digital seperti Quizizz dapat dimanfaatkan secara efektif untuk meningkatkan literasi membaca siswa, dengan mempertimbangkan perbedaan gaya belajar mereka. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh gaya belajar terhadap penggunaan Quizizz, guru dapat merancang pengalaman

belajar yang lebih personal dan efektif untuk setiap siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, teori belajar konstruktivisme menurut Vygotsky menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan budaya, serta peran penting bahasa dalam perkembangan kognitif (Marwia Tamrin et al, 2024). Alasan yang menjadi kecocokan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan yakni Quizizz memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi, refleksi, dan feedback instan. Gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) akan mempengaruhi cara mereka menyerap informasi dari soal, gambar, dan animasi yang ada pada platform. Sementara keterkaitannya dengan literasi membaca yakni Literasi membaca berkembang ketika siswa aktif mengonstruksi makna dari teks atau soal yang disajikan, bukan hanya menerima informasi pasif.

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam beberapa aspek yakni (1) Penelitian ini secara simultan menguji pengaruh gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) dan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca, yang masih jarang dikaji terutama pada jenjang sekolah dasar. (2) Fokus pada siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa, memberikan kontribusi data empiris yang bersifat lokal, yang belum banyak mendapat sorotan dalam penelitian sebelumnya. (3) Sebagian besar studi sebelumnya menggunakan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran atau peningkatan motivasi, namun penelitian ini menguji pengaruhnya terhadap

kemampuan literasi membaca, memperluas fungsi dan pemanfaatan media digital tersebut. (4) Penelitian ini tidak hanya melihat efek langsung masing-masing variabel, tetapi juga interaksi antara gaya belajar dan penggunaan media digital, yang memberikan wawasan lebih dalam tentang bagaimana diferensiasi instruksional dapat meningkatkan literasi. (5) Penelitian ini relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan transformasi pendidikan digital, sehingga hasilnya dapat mendukung kebijakan pembelajaran berbasis TIK yang berorientasi pada peningkatan kompetensi literasi abad 21.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan 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 ($Sig = 0,000 < 0,05$).
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 ($Sig = 0,01 < 0,05$).
3. Ada pengaruh gaya belajar kinestetik melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu, dengan nilai signifikansi ($Sig = 0,02 < 0,05$).
4. Ada perbedaan pengaruh diantara gaya belajar melalui penggunaan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz terhadap literasi membaca siswa kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu dengan p-value ($Sig.$) = .000.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil dan dalam perencanaan penelitian selanjutnya. Keterbatasan tersebut antara lain:

1. Lingkup lokasi penelitian yang terbatas

Penelitian ini hanya dilakukan di SD kelas V pada Gugus II Kecamatan Somba Opu, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi ke sekolah lain dengan karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran yang berbeda.

2. Variabel yang diteliti terbatas

Penelitian ini hanya memfokuskan pada dua variabel bebas, yaitu gaya belajar dan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz. Padahal, terdapat banyak faktor lain yang juga dapat memengaruhi literasi membaca siswa, seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, atau kompetensi guru.

3. Keterbatasan akses dan infrastruktur digital

Penggunaan media pembelajaran berbantuan Quizizz memerlukan perangkat dan koneksi internet yang memadai. Dalam praktiknya, beberapa siswa mengalami kendala teknis yang dapat memengaruhi efektivitas media tersebut.

C. Saran

Adapun beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, hendaknya dalam proses pembelajaran jangan hanya selalu menggunakan satu media pembelajaran saja, tapi juga menggunakan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz yang sesuai dengan gaya belajar siswa, dapat meningkatkan literasi membaca siswa.
2. Bagi siswa, hendaknya melalui penerapan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz dan ini dapat membuat siswa mengenali gaya belajar mereka sendiri.
3. Bagi sekolah, hendaknya mempertimbangkan beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran seperti salah satunya dengan menghadirkan penerapan media pembelajaran digital berbantuan Quizizz dalam aktivitas pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2017). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2478–2480.
- Albar, S., & Hidayat, M. (2023). Aplikasi Quizizz dan prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar Islam Athirah Kota Makassar. *Istiqla*, 11(1), 129–147.
- Alya, K. M., Dini, M., Faziadatun, M., & Feni, T. U. (2024). Pengaruh gaya belajar auditori terhadap pemahaman pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 3(1). <https://doi.org/10.58192/populer.v3i1.1754>
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektivitas penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Anderson, C. A. (2003). The effects of violent video game content on aggression: A meta-analysis of the scientific literature. *Psychological Science*, 5(14), 453–459. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.01453>
- Andira, B. A. (2023). *Penggunaan perangkat multimedia dalam pembelajaran Aqidah Akhlak sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs N 9 Sleman*.
- Anggraeni, N. K. P., & Sari, R. K. (2022). Pandangan mahasiswa terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 762.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi ke-4). Rajawali Pers.
- Astuti, E. L., & Kristin, F. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Google Classroom terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1278–1285. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4932>
- 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>
- Bobby, D., & Hernacki, M. (2022). *Quantum learning: Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*. Kaifa.
- Britt, A. M., Rouet, J. S., & Durik, A. (2018). *Literacy beyond text comprehension (A theory of purposeful reading)*. Routledge.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Rineka Cipta.
- Daryanto. (2021). *Media pembelajaran*. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dryden, G., & Jeannette, V. (2007). *Revolusi cara belajar*. Kaifa.
- Erwan, W. (2022). Pemanfaatan Google Form untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris kelas VII MTs Asy-Syafi'iyyah.

- SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(3), 337–344.
<https://doi.org/10.51878/secondary.v2i3.1399>
- Fadil, F., Amirullah, & Arifin, H. (2023). Penggunaan game based learning Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada materi Proklamasi Kemerdekaan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 807–810.
- 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*, 6(5), 5127–5134.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2782>
- Gagne, R. M. (1965). *The conditions of learning*. Holt, Rinehart & Winston.
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan implementasi berpikir kritis dalam dunia pendidikan abad 21 pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3), 404–418. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Hani, Y. A., & Al-Kadi, O. S. (2024). Learning style identification using semi-supervised self-taught labeling.
<https://doi.org/10.1109/TLT.2024.3358864>
- Ihsana El Khuluqo. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Pustaka Pembelajaran.
- Juanda, J., Abidin, A., Salam, S., Sunaely, R., Ismail, A., & Nojeng, A. (2023). PKM gerakan literasi sekolah. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 72–81. <https://doi.org/10.61255/vokatekjpm.v1i2.92>
- Kartini, A., & Sriyanto, S. (2023). The effect of the Quizizz game on motivation and learning outcomes. *Scaffolding*, 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. *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 peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal PTI*, 9(1), 37–44.
<https://doi.org/10.35134/jpti.v9i1.109>
- Maharani, P. (2023). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa SD YPM Zain Pauh Kambar. *Jurnal Ensklopedia*, 1(1).
- Muhammad, H., Niswatul, H., & Sri, A. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap literasi membaca. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 3 (2).
- Mutoharoh, T. (2022). Pemanfaatan aplikasi YouTube untuk media pembelajaran. *Jubah Raja*, 1(November), 97–102.
- Muzakki, M. A., Putri, A. R., & Zaiyar, M. (2023). Studi fenomenologi peranan budaya literasi. *Al-Ikhtibar*, 10(2), 1–12.

- Nasution, S. (2005). *Teori belajar dan pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Nunuk, S. (2017). Penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 48–54.
- OECD. (2019). *PISA 2018 results*. <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm>
- Pentianasari, S., Amalia, F. D., Martati, B., & Fithri, N. A. (2022). Penguanan pendidikan karakter melalui literasi digital. *Jurnal PGSD*, 8(1), 58–72.
- Pratiwi, J. I., Apriliani, D., Ardhiyansyah, A., & Iskandar, Y. (2023). Pendampingan belajar peningkatan literasi dan numerasi. *Easta Journal of Innovative Community Services*, 2(1), 28–34.
- Ramli, M. A. R. (2019). Pengembangan media pembelajaran menurut konsep teknologi pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rizki, I. P., & Mulyono. (2020). Pengaruh gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik terhadap pemahaman membaca. *Paradigma Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Saepulah, D. R., Raharjo, T. J., & H. (2023). Implementation of problem solving assisted by Dunia Anak application. *International Journal of Research and Review*, 10(7), 366–372. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230748>
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *Strategi mengajar multiple intelligences*. Kencana.
- Sanaki, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Solihin, L. (2020). Darurat literasi membaca di kelas awal. *Masyarakat Indonesia*, 46(1), 34–48. <https://doi.org/10.14203/jmi.v46i1.914>
- Sri, P. (2024). Analisis gaya belajar dalam pengembangan prestasi belajar siswa kelas VII MTs Al-Ikhwan Sesait.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi pendidikan*. UNY Press.
- Supriadi, I., & Pramuditya, S. A. (2023). Praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran berbantuan Quizizz. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1), 51–58. <https://doi.org/10.26714/jkpm.10.1.2023.51-58>
- Susanti, E. (2022). Korelasi kemampuan literasi membaca terhadap berpikir kreatif matematis siswa. *COLLASE*, 5(3), 574–578.
- Taylor, R. G., & Mackenney, L. (2008). *Improving human learning in the classroom: Theories and teaching practices*. R&L Education.
- Widayanti, S. P. P. (2021). Pengaruh media aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Educatio*, 7(3), 810–817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran dalam hybrid learning. *JUPEIS*, 1(2), 26–32.
- Yeni, R. (2016). Bentuk-bentuk media pembelajaran dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–10.

- Yudiana, K., Putri, N. N. C. A., & Antara, I. G. W. S. (2023). Kesenjangan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 540–547.
- Yuni, E. S., Suriswa, & Rahmat, A. N. (2025). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 335–349.



LAMPIRAN

Lampiran 1

Kisi-Kisi Instrumen Literasi Membaca Siswa “Pretest”

No.	Indikator	Deskriptor	No. Butir
1.	Keterampilan Membaca Secara Kritis	Keterampilan ini mencakup kemampuan individu untuk memahami, menilai, dan menginterpretasikan informasi dalam teks secara mendalam.	1
2.	Pemahaman Isi Teks	Indikator ini merujuk pada kemampuan pembaca untuk memahami isi teks bacaan.	
3.	Kemampuan Menggunakan Informasi Teks	Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam menerapkan informasi yang diperoleh dari teks ke dalam situasi kehidupan nyata atau untuk memecahkan masalah tertentu.	
4.	Mengevaluasi Teks	Kemampuan pembaca untuk menilai kualitas, relevansi, dan kegunaan teks berdasarkan tujuan membaca.	2
		Kemampuan menilai keterkaitan dan keselarasan antar bagian teks	
5.	Kemampuan Menganalisis	Kemampuan menganalisis mencakup aktivitas kognitif untuk memecah teks menjadi bagian-bagian kecil guna memahami struktur, pola, atau hubungan antar elemen dalam teks	3
		Kemampuan menganalisis isi teks, termasuk ide utama, detail pendukung, dan makna	

Lampiran 2**Soal Pretest Literasi Membaca**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Bacalah teks bacaan di bawah ini

Museum Balla Lompoa



Balla Lompoa secara harfiah berarti rumah besar atau rumah kebesaran yang dihuni oleh raja. Balla Lompoa berada di tengah Kota Sungguminasa Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan, tepatnya di Jalan Sultan Hasanuddin No 48. Lokasi itu merupakan situs budaya dalam sebuah komplek yang luasnya sekitar tiga hektar. Di bagian belakangnya terdapat tembok batu alam yang tebal dan pintu kayu yang lebar dan kokoh, sedangkan di bagian depannya berpagar permanen yang rendah dan halaman yang terbuka. Di samping bangunan Balla Lompoa terdapat bangunan Istana Tamalate yang ukurannya jauh lebih besar yang dibangun pada era kepemimpinan Bupati Gowa Syahrul Yasin Limpo, tahun 1980-an. Lokasi Balla Lompoa berjarak kurang lebih 3 kilometer dari Kota Makassar. Arus lalu lintas ke lokasi itu sangat lancar karena berada di jalur yang dilewati pete-pete (angkot). Kawasan ini berada di empat persimpangan jalan, sehingga akses untuk memasuki lokasi tersebut dapat melalui ke empat pintu gerbang. Pintu gerbang utama berada di jalan KH. Wahid Hasyim, pintu gerbang kedua berada di bagian belakang Balla Lompoa yaitu Jalan Andi Mallombassang, pintu gerbang ketiga berada di Jalan Habibu Daeng Kulle dan pintu gerbang keempat berada di Jalan A. Baso Erang. Balla Lompoa dibangun tahun 1936 setelah diangkatnya Raja Gowa XXXV I Mangimangi Daeng Matutu, Karaeng Bontonompo yang bergelar Sultan Muhammad Tahir Muhibuddin.

Balla lompoa adalah kediaman raja sekaligus sebagai pusat pemerintahan Kerajaan Gowa. Pembangunan istana dan pusat kegiatan pemerintahan

dilakukan sebagai penolakan terhadap salah satu ayat Perjanjian Bungaya yang menyatakan:

- Gerbang-gerbang dan tembok pertahanan Raja Gowa harus dirusakkan dan Raja Gowa tidak boleh lagi mendirikan bangunan bangunan yang demikian dengan tidak keluasaan kompeni.
- Raja Gowa tidak boleh mendirikan perkampungan, rumah dan sebagainya sampai jauhnya satu hari perjalanan dari pinggir laut.
- Raja Gowa tidak boleh lagi mendirikan benteng-benteng atau kubuk-kubuk pertahanan. Yang dipertahankan oleh Belanda hanya Benteng Ujung Pandang yang kemudian diganti menjadi Fort Rotterdam sebuah nama tempat kelahiran Spelman.

Dalam kurun waktu 30 tahun hubungan antara pemerintah Belanda dengan bangsawan tinggi Gowa cenderung baik dan memberi keyakinan kepada Belanda untuk merehabilitasi kembali Kerajaan Gowa, termasuk Bone yang ditaklukkan pada tahun 1905/1906. Rehabilitasi pada Kerajaan Gowa dan diangkatnya I Mangimangi Daeng Matutu sebagai Raja Gowa XXXV pada tahun 1936, menyebabkan dibangunnya kembali istana Balla Lompoa di Sungguminasa sebagai tempat kediaman raja, sekaligus dijadikan sebagai pusat pemerintahan Kerajaan Gowa. Sebelum Balla Lompoa dibangun, sudah ada tempat kegiatan untuk melaksanakan pemerintahan Kerajaan Gowa, yakni kantor kontrolir onder afdeling yang berlokasi tidak jauh dari Balla Lompoa, hanya diantara Lapangan Bungaya, tepatnya di lokasi bekas Kantor Bupati Kepala Daerah tingkat II.

Balla Lompoa pernah dihuni oleh dua orang raja, yaitu I Mangimangi Daeng Matutu Karaeng Bontonompo Sultan Muhammad Tahir Muhibuddin dan Raja Gowa ke-35 Tumenanga ri Sungguna (tahun 1936 – 1946). Setelah Raja Gowa ke-35 ini meninggal, ia digantikan oleh putranya Andi Ijo Daeng Mattawang Karaeng Lalolang Sultan Muhammad Abdul Kadir Aididdin (Raja Gowa ke-36). Raja Gowa ini juga menempati Balla Lompoa. Dalam pemerintahan Andi Ijo, sistem pemerintahannya berubah dari bentuk swapraja menjadi swatantra dan ia menjadi kepala daerah pertama dengan gelar Sri Raja/Kepala Daerah Gowa (1946- 1960) dengan keputusan Mendagri No.UP. 7/2/24 tanggal 6 Februari 1957. Setelah jabatan Andi Ijo berakhir sebagai kepala Daerah Tingkat II Gowa yang pertama, ia pindah ke Jongaya, dan wafat pada tanggal 9 Januari 1978 dan diberi gelar "Tumenanga Ri Jongaya ".

Setelah pemerintahan Andi Ijo berakhir, maka berakhir pulalah sistem Kerajaan Gowa di Balla Lompoa. Fungsi Balla Lompoa di Gowa berubah dari istana kerajaan menjadi museum. Perubahan status ini didasarkan atas SK Bupati KDH Tingkat II Gowa No. 77/AU/1973 Tanggal 11 Desember 1973. Di dalam museum Balla Lompoa itu tersimpan peninggalan benda-benda pusaka Kerajaan Gowa, termasuk benda peninggalan Raja Gowa pertama Tumanurunga (1320) yaitu salokoa, berupa mahkota yang telah dipakai oleh raja-raja Gowa. Selain salokoa, terdapat pula benda-benda peninggalan Raja Gowa, seperti ponto jangajangaya (gelang naga melingkar) yang terbuat dari emas seberat 985,5 gram, pedang sudanga (pedang sakti peninggalan Karaeng Bayo), rante kalomboang (kalung kebesaran) yang terbuat dari emas seberat 2.182 gram, tamadakkaya

(mata tombak tiga buah), subang (anting-anting yang terbuat dari emas murni beratnya 287 gram jumlahnya 4 buah) tatarapang (keris yang bersarung emas) kancing gauka (perlengkapan kerajaan), kolara (rante manila, kalung emas beratnya 270 gram perlengkapan upacara), medali emas, penning emas (pemberian dari Kerajaan Inggeris), cincin gaukang yang terbuat dari emas murni.

Benda-benda kerajaan ini masih tetap utuh dan terawat dengan baik dalam museum Balla Lompoa. Selain berfungsi sebagai museum, Balla Lompoa juga berfungsi sebagai tempat pelaksanaan upacara-upacara adat. Salah satu upacara adat yang menjadi agenda tahunan pemerintah Kabupaten Gowa adalah accera kalomoang, yaitu pencucian benda-benda pusaka Kerajaan Gowa yang dilaksanakan setiap bulan Zulhajji atau pada lebaran Idul Adha. Upacara ini berlangsung sejak masa pemerintahan Raja Gowa XIV Sultan Alauddin. Menurut kepercayaan orang-orang Makassar dahulu, bilamana benda-benda kerajaan telah dicuci dan timbangannya berkurang berarti akan ada malapetaka yang akan menimpa negerinya atau tidak mendatangkan keberhasilan, sebaliknya apabila benda pusaka itu dicuci timbangannya lebih berat dari semula pertanda akan dapat mendatangkan kemakmuran bagi masyarakat.

Masyarakat dan tokoh-tokoh adat di Gowa beranggapan bahwa keberadaan Balla Lompoa bukan saja sebagai museum yang menyimpan benda-benda kerajaan, tetapi rumah adat ini dianggap sebagai tempat keramat, dan mempunyai kekuatan magis, sehingga ada sebagian masyarakat yang datang ke tempat itu untuk meminta berkah kepada Tuhan melalui benda-benda pusaka Kerajaan Gowa. Ada satu kamar khusus yang digunakan untuk menyimpan benda-benda pusaka. Kamar tersebut dilengkapi dengan sesajian seperti seperangkat alat makan, lilin merah, foto Syekh Yusuf dan Sultan Hasanuddin, pisang raja sebagai persembahan yang digunakan untuk melaksanakan ritual. Selain sesajian ada juga ranjang kecil berkelambu merah yang dilengkapi dengan kasur beralas kain warna kuning, pada ranjang kecil itu terdapat kotak kayu tempat penyimpanan benda-benda kerajaan peninggalan Raja Tumanurung.

Setelah membaca teks bacaan di atas, jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Benda-benda peninggalan apa saja yang tersimpan pada museum Balla Lompoa?
2. Apa ide pokok yang disampaikan dalam teks bacaan Museum Balla Lompoa?
3. Apakah Museum Balla Lompoa efektif dalam melestarikan budaya Kerajaan Gowa?

Kunci Jawaban:

1. Peninggalan benda-benda pusaka Kerajaan Gowa, yaitu mahkota yang telah dipakai oleh raja-raja Gowa. Gelang naga melingkar yang terbuat dari emas, pedang sudanga, rante kalompoang yang terbuat dari emas, mata tombak tiga buah, anting-anting yang terbuat dari emas jumlahnya 4 buah, keris yang bersarung emas, perlengkapan kerajaan, rante manila, kalung emas perlengkapan upacara, medali emas, pemberian dari Kerajaan Inggris, cincin gaukang yang terbuat dari emas murni.
2. Museum Balla Lompoa sebagai tempat penyimpanan koleksi benda-benda bersejarah dan budaya Kerajaan Gowa yang kaya dan unik, serta menjadi destinasi wisata budaya yang populer di Sulawesi Selatan.
3. Museum Balla Lompoa efektif dalam melestarikan budaya Kerajaan Gowa karena menyimpan koleksi benda-benda bersejarah dan budaya yang kaya.

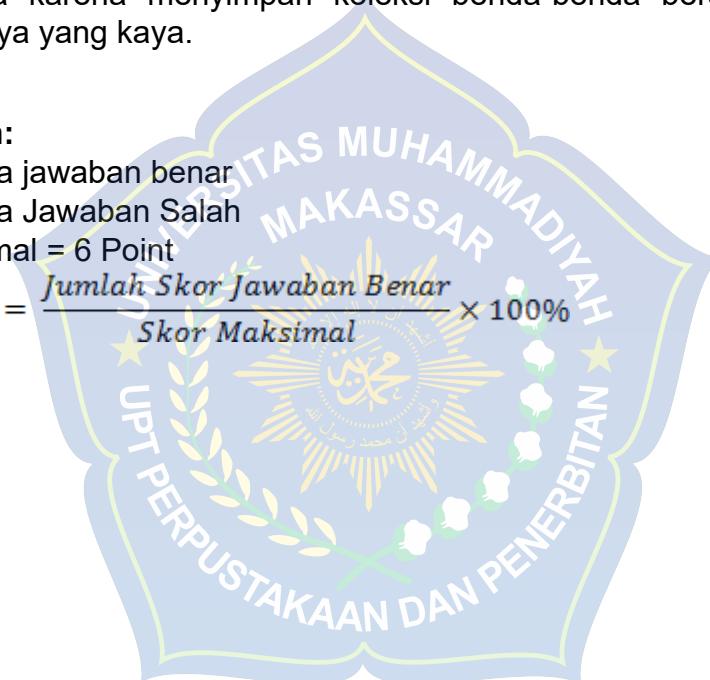
Keterangan:

Skor 2 = Jika jawaban benar

Skor 1 = Jika Jawaban Salah

Skor Maksimal = 6 Point

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Benar}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$



Lampiran 3

Kisi-Kisi Instrumen Literasi Membaca Siswa “Posttest”

No.	Indikator	Deskriptor	No. Butir
1.	Keterampilan Membaca Secara Kritis	Keterampilan ini mencakup kemampuan individu untuk memahami, menilai, dan menginterpretasikan informasi dalam teks secara mendalam.	
2.	Pemahaman Isi Teks	Indikator ini merujuk pada kemampuan pembaca untuk memahami isi teks bacaan.	1
3.	Kemampuan Menggunakan Informasi Teks	Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam menerapkan informasi yang diperoleh dari teks ke dalam situasi kehidupan nyata atau untuk memecahkan masalah tertentu.	
4.	Mengevaluasi Teks	Kemampuan pembaca untuk menilai kualitas, relevansi, dan kegunaan teks berdasarkan tujuan membaca. Kemampuan menilai keterkaitan dan keselarasan antar bagian teks	2
5.	Kemampuan Menganalisis	Kemampuan menganalisis mencakup aktivitas kognitif untuk memecah teks menjadi bagian-bagian kecil guna memahami struktur, pola, atau hubungan antar elemen dalam teks Kemampuan menganalisis isi teks, termasuk ide utama, detail pendukung, dan makna	3

Lampiran 4**Soal Posttest Literasi Membaca**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Scan barcode teks bacaan di bawah ini!



Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Benda-benda peninggalan apa saja yang tersimpan pada museum Balla Lompoa dan museum Karaeng Pattingalloang?
2. Apa ide pokok yang disampaikan dalam teks bacaan benteng somba opu dan museum La Galigo?
3. Apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas Benteng Fort Rotterdam sebagai destinasi wisata budaya?

Kunci Jawaban:

1. Benda-benda peninggalan pada museum Balla Lompoa yaitu mahkota yang telah dipakai oleh raja-raja Gowa, gelang naga melingkar yang terbuat dari emas, pedang sudanga, rante kalomoang yang terbuat dari emas, mata tombak tiga buah, anting-anting yang terbuat dari emas jumlahnya 4 buah, keris yang bersarung emas, perlengkapan kerajaan, rante manila, kalung emas perlengkapan upacara, medali emas, pemberian dari Kerajaan Inggris, cincin gaukang yang terbuat dari emas murni. Koleksi yang dipamerkan dalam museum berupa mata uang, keramik.
2. Benteng Somba Opu dan Museum La Galigo sebagai dua destinasi wisata budaya yang penting di Sulawesi Selatan, yang menyimpan sejarah dan kekayaan budaya yang luar biasa.
3. Peningkatan fasilitas, peningkatan kualitas layanan, peningkatan pengalaman wisata, dan peningkatan promosi.

Keterangan:

Skor 2 = Jika jawaban benar

Skor 1 = Jika Jawaban Salah

Skor Maksimal = 6 Point

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Benar}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$



Lampiran 5**Materi Ajar****Pertemuan I****Museum Karaeng Pattingalloang**

Museum Karaeng Pattingalloang adalah museum khusus yang dibangun untuk mengenang riwayat hidup Karaeng Pattingalloang. Museum ini mulai dibangun sejak tahun 1989 dan selesai pada tahun 1995. Letak museum berada di sekitar Benteng Somba Opu, Barombong, Gowa. Koleksi yang dipamerkan dalam museum berupa mata uang, keramik, peninggalan budaya, teknologi, seni rupa, dan sejarah. Museum Karaeng Pattingalloang dapat dicapai melalui Bandar Udara Sultan Hasanuddin sejauh 26,3 km, dari Terminal Cappa Bunga sejauh 8,9 km, atau dari Pelabuhan Soekarno Hatta sejauh 10,7 km.

Nama Museum Karaeng Pattingalloang berasal dari nama seorang bangsawan Kerajaan Tallo yaitu Karaeng Pattingalloang. Ia menjabat sebagai Perdana Menteri pada masa pemerintahan Sultan Kesultanan Gowa ke-15 yaitu Sultan Malikussaid. Karaeng Pattingalloang adalah seorang saudagar dan ahli hukum. Ia juga menguasai Bahasa Belanda, Bahasa Denmark, Bahasa Spanyol dan Bahasa Tionghoa.

Museum Karaeng Pattingalloang digunakan sebagai tempat penyimpanan peninggalan bersejarah milik Kesultanan Gowa. Koleksi ini kemudian dimanfaatkan lagi untuk melakukan penelitian tentang penyebaran Islam di wilayah Kesultanan Gowa. Penelitian ini terutama berkaitan dengan Benteng Somba Opu yang menjadi pusat pemerintahan dan pusat perdagangan Kesultanan Gowa di kawasan Indonesia Timur selama abad ke-16 hingga ke-17 Masehi.

Setelah membaca teks bacaan, kerjakanlah soal di bawah ini dengan benar!



Preview siswa

3 PERTANYAAN

Tunjukkan jawaban

1. ESAI 5 menit • 2 pts

Benda-benda peninggalan apa saja yang tersimpan pada museum Karaeng Pattingaloang?

Mengevaluasi respons menggunakan AI: OFF

2. ESAI 5 menit • 2 pts

Apa ide pokok yang disampaikan dalam teks bacaan Museum Karaeng Pattingaloang?

Mengevaluasi respons menggunakan AI: OFF

3. ESAI 5 menit • 2 pts

Apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas Museum Karaeng Pattingaloang sebagai destinasi wisata budaya?

Mengevaluasi respons menggunakan AI: OFF

The student preview interface shows three essay questions (ESAI) related to the Museum Karaeng Pattingaloang. Each question is worth 2 points and has a 5-minute time limit. The interface includes a QR code at the top and a watermark of the Universitas Muhammadiyah Makassar logo in the center.

Pertemuan II

Benteng Somba Opu



Benteng Somba Opu adalah peninggalan sejarah dari Kerajaan Gowa. Kompleks Benteng Somba Opu terletak di Kelurahan Benteng Somba Opu, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan.

Benteng ini dibangun pada abad ke-16 dan pernah menjadi saksi perjuangan rakyat Kerajaan Gowa dalam menghadapi Belanda. Benteng Somba Opu dibangun oleh Sultan Gowa ke-9, Daeng Mantanre Karaeng Tumapa'risi Kallonna, pada tahun 1525. Pembangunan benteng ini tidak selesai dalam satu pemerintahan, sehingga masih dilanjutkan oleh sultan-sultan setelahnya.

Pada masa Sultan Gowa ke-10, Karaeng Tunipalangga Ulaweng, struktur dinding benteng diperkuat dengan batu padas. Kemudian pada masa pemerintahan Sultan Tunijallo dan Sultan Alauddin, Benteng Somba Opu dipersenjatai dengan meriam-meriam berkaliber berat di setiap sudut bastionnya. Salah satu meriam yang masih dapat dijumpai di benteng ini adalah sebuah meriam dengan panjang sekitar 9 meter. Setelah itu, bangunan benteng ini masih terus disempurnakan.

Benteng Somba Opu diapit dua sungai, yaitu Sungai Balang Baru dan Sungai Jene'berang. Pada masa awal pembangunannya, Benteng Somba Opu dijadikan sebagai ibu kota Kerajaan Gowa. Kemudian, pada pertengahan abad ke-16, benteng ini menjadi pusat perdagangan dan pelabuhan rempah-rempah yang ramai dikunjungi oleh pedagang asing dari Asia dan Eropa. Sejak sebelum masa kolonial, Pelabuhan Somba Opu memang sudah dikenal sebagai pintu menuju kawasan timur Indonesia.

Pada perkembangan selanjutnya, Benteng Somba Opu menjadi pusat permukiman dan pusat kota. Penduduk yang tinggal di sekitar benteng tidak hanya warga Gowa, tetapi juga para pedagang asing dari Denmark, Inggris, Portugal, dan Gujarat. Setelah dihancurkan VOC, Benteng Somba Opu pernah terendam oleh ombak pasang, yang membuat bangunannya semakin rusak. Benteng ini baru ditemukan kembali pada tahun 1980-an.

Pada tahun 1990, pemerintah melakukan pemugaran untuk menyelamatkan bangunan bersejarah ini.

Kini, Benteng Somba Opu telah direkonstruksi kembali dan dijadikan sebagai objek wisata bersejarah. Selain reruntuhan benteng, di dalam kawasan Benteng Somba Opu terdapat banyak cagar budaya berupa rumah-rumah adat dan museum. Rumah adat yang ada di Benteng Somba Opu adalah rumah adat berbagai suku di Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat.

Setelah membaca teks bacaan, kerjakanlah soal di bawah ini dengan benar!



Preview siswa

1/5

Di mana lokasi Benteng Somba Opu?

► Cobalah sebagai seorang pelajar

Makassar Gowa Sulawesi Utara Jakarta

5 PERTANYAAN

Tunjukkan jawaban

1. PILIHAN GANDA 30 sec + 1 pt

Di mana lokasi Benteng Somba Opu?

Makassar Gowa
 Sulawesi Utara Jakarta

2. PILIHAN GANDA 30 sec + 1 pt

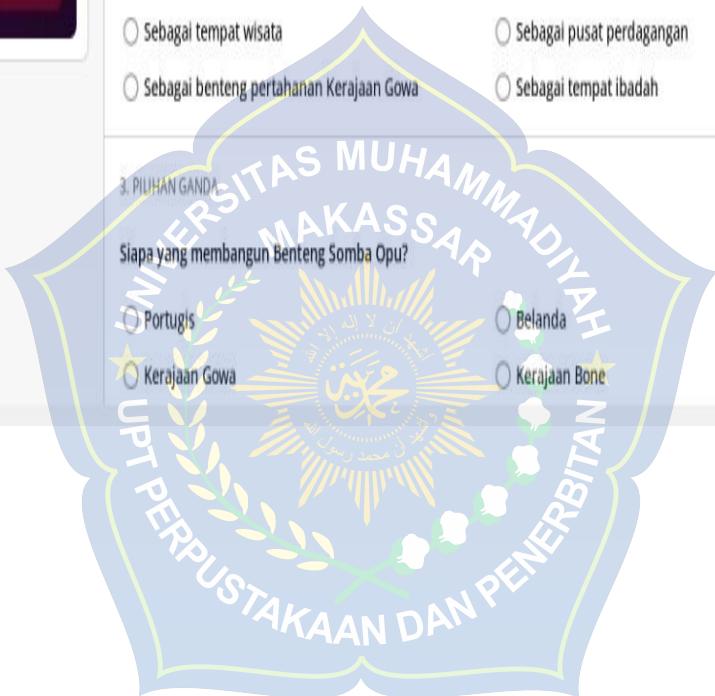
Apa fungsi Benteng Somba Opu pada masa lalu?

Sebagai tempat wisata Sebagai pusat perdagangan
 Sebagai benteng pertahanan Kerajaan Gowa Sebagai tempat ibadah

3. PILIHAN GANDA 30 sec + 1 pt

Siapa yang membangun Benteng Somba Opu?

Portugis Belanda
 Kerajaan Gowa Kerajaan Bone



Pertemuan III

Benteng Fort Rotterdam



Benteng Fort Rotterdam merupakan peninggalan sejarah dari Kerajaan Gowa-Tallo yang terletak di pinggir pantai sebelah barat Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Benteng ini dibangun pada 1545 oleh Raja Gowa ke-10 yang bernama I Manrigau Daeng Bonto Karaeng Lakiung dengan gelar Karaeng Tunipalangga Ulaweng. Pada awalnya, benteng ini berbentuk segi empat seperti ciri khas benteng Portugis. Namun, ketika Kerajaan Gowa-Tallo menyerah setelah menandatangani Perjanjian Bongaya pada abad ke-17, Benteng Fort Rotterdam jatuh ke tangan Belanda dan dibangun kembali oleh VOC menjadi seperti sekarang ini. Benteng Fort Rotterdam sebelumnya adalah peninggalan Kerajaan Gowa-Tallo yang bernama Benteng Jumpandang atau Benteng Ujung Pandang. Pada awalnya, benteng ini dibangun dengan material berupa tanah liat. Kemudian pada 1634, ketika periode pemerintahan Sultan Alauddin, konstruksi benteng ini diganti menjadi batu padas yang bersumber dari Pegunungan Karst di daerah Maros. Benteng Ujung Pandang mengalami kerusakan fatal akibat serbuan VOC di bawah pimpinan Cornelis J. Speelman antara 1655-1659.

Kala itu, Kerajaan Gowa-Tallo yang diperintah oleh Sultan Hasanuddin, terpaksa menyerahkan Benteng Ujung Pandang kepada Belanda. Penyerahan ini adalah bagian dari Perjanjian Bongaya yang terpaksa ditandatangani Sultan Hasanuddin setelah kalah dalam Perang Makassar. Setelah jatuh ke tangan Belanda, Benteng Ujung Pandang kemudian diganti namanya menjadi Benteng Fort Rotterdam, sesuai nama kelahiran Speelman. Speelman kemudian membangun kembali benteng yang sebagian bangunannya telah hancur dengan gaya arsitektur Belanda. Sejak saat itu, Benteng Fort Rotterdam menjadi pusat kekuasaan kolonial Belanda di Sulawesi.

Benteng ini merupakan salah satu dari 15 benteng pengawal yang dibangun oleh Kerajaan Gowa-Tallo untuk menangkal invasi Belanda. Benteng-benteng tersebut membentang dari utara hingga selatan dengan

benteng utamanya yaitu Benteng Somba Opu. Akan tetapi, kini hanya Benteng Fort Rotterdam yang kondisinya relatif utuh karena benteng-benteng lainnya telah dihancurkan oleh Belanda. Sepanjang sejarahnya, Benteng Fort Rotterdam memiliki beragam fungsi sesuai dengan keadaan zaman.

Sejak jatuh ke tangan Belanda hingga 1930-an, benteng ini difungsikan sebagai markas komando pertahanan, kantor pusat perdagangan, kediaman pejabat tinggi, dan pusat pemerintahan. Bentuk Benteng Fort Rotterdam yang menyerupai seekor penyu merupakan filosofi Kerajaan Gowa, yang berjaya di daratan maupun lautan. Situs ini awalnya memiliki enam bastion yang dikelilingi oleh benteng setinggi tujuh meter dan parit sedalam dua meter. Akan tetapi, saat ini hanya tinggal lima bastion yang terlihat dan di dalamnya masih berisi meriam, di antaranya: Bastion Bone, terletak di sebelah barat Bastion Bacan, terletak di sudut barat daya Bastion Buton, terletak di sudut barat laut Bastion Mandarsyah, terletak di sudut timur laut Bastion Amboina, terletak di sudut tenggara Sementara bastion yang tidak terlihat lagi bernama Bastion Ravelin.

Kompleks Benteng Rotterdam merupakan lokasi berdirinya sejumlah bangunan bergaya kolonial dan pintu gerbang, sumur kuno, parit, serta tembok yang mengelilingi bangunan. Di dalam benteng terdapat 13 bangunan yang 11 di antaranya adalah bangunan asli dari abad ke-17, sedangkan dua lainnya didirikan pada masa pendudukan Jepang. Kompleks di sisi utara adalah bangunan-bangunan tertua dari tahun 1686, yang meliputi kediaman gubernur, kediaman saudagar senior, kapten, dan sekretaris, dengan beberapa bangunan penyimpanan senjata. Kediaman gubernur yang dijuluki sebagai Rumah Speelman sekarang menjadi bagian dari Museum La Galigo. Sedangkan bangunan di sisi selatan, yang awalnya digunakan sebagai tempat penyimpanan, kini juga dijadikan museum. Barak di sayap timur sekarang menjadi perpustakaan kecil, yang menampilkan buku-buku Belanda kuno, log kapal kapten VOC, dan manuskrip lontar kuno. Lantai dasar bangunan, yang terletak di sudut tenggara benteng, dulunya adalah penjara. Sedangkan penjara Pangeran Diponegoro terletak di Bastion Bacan.

Setelah membaca teks bacaan, kerjakanlah soal di bawah ini dengan benar!



Preview siswa

3 PERTANYAAN

Tunjukkan jawaban

1. ESAI 5 menit • 2 pts

Benda-benda peninggalan apa saja yang tersimpan pada Benteng Fort Rotterdam?

Mengevaluasi respons menggunakan AI: OFF

2. ESAI 5 menit • 2 pts

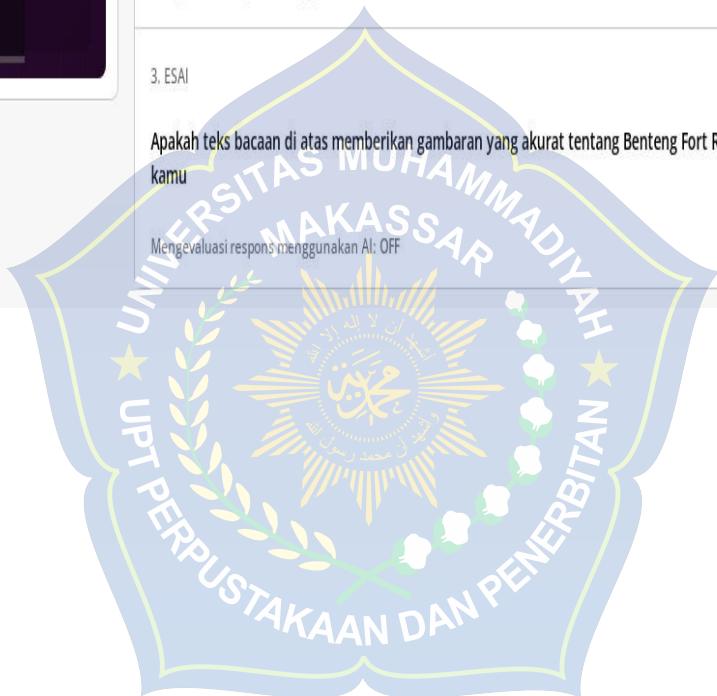
Apa ide pokok yang disampaikan dalam teks bacaan Benteng Fort Rotterdam?

Mengevaluasi respons menggunakan AI: OFF

3. ESAI 5 menit • 2 pts

Apakah teks bacaan di atas memberikan gambaran yang akurat tentang Benteng Fort Rotterdam? Berikan alasan kamu

Mengevaluasi respons menggunakan AI: OFF



Pertemuan IV

Museum La Galigo



Museum La Galigo pertama kali didirikan pada tanggal 1 Mei 1970. Dari situs Disbudpar Sulawesi Selatan, disebutkan Museum La Galigo adalah sebuah museum provinsi Sulawesi Selatan yang terletak di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Tepatnya di Jalan Ujung Pandang Nomor 1.

Museum ini berada di kawasan Fort Rotterdam, Kota Makassar. Diketahui, Direktur Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Prof. I.B. Mantra meresmikan gedung No. 5 dengan luas 2.211 m² sebagai ruang pameran tetap dan ruang pembinaan pada 24 Februari 1974 silam.

Masih dari situs resmi Disbudpar, dijelaskan bahwa keberadaan sebuah museum di Sulawesi Selatan berawal pada tahun 1938 dengan didirikannya "Celebes Museum" oleh pemerintah Nederlandsch-Indie (Hindia Belanda). Museum tersebut didirikan di Kota Makassar sebagai ibu kota Gouvernement Celebes en Onderhoorigheden (Pemerintah Sulawesi dan Taklukannya).

Museum tersebut menempati bangunan dalam kompleks Benteng Ujung Pandang (Fort Rotterdam), yakni bekas kediaman Gubernur Belanda Admiral C.J Speelman (gedung D). Kala itu Celebes Museum memamerkan koleksi berupa keramik, piring, emas, dester tradisional Sulawesi Selatan dan beberapa mata uang. Menjelang kedatangan Jepang di Kota Makassar, Celebes Museum telah menempati 3 gedung (gedung D, I, dan M). Koleksi yang dipamerkan pun bertambah, antara lain, peralatan permainan rakyat, peralatan rumah tangga seperti peralatan dapur tradisional, peralatan kesenian seperti kecapi, gandrang bulo, puik-puik, dan sebagainya.

Pada masa pendudukan Jepang Museum Celebes terhenti sampai pembubaran Negara Indonesia Timur (NIT). Selanjutnya, pada tahun 1966 kalangan Budayawan merintis kembali pendirian museum dan dinyatakan

berdiri secara resmi pada tanggal 1 Mei 1970 berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Sulawesi Selatan No 182/V/1970 dengan nama "Museum La Galigo". Pada tanggal 24 Februari 1974 Direktur Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia meresmikannya menjadi "Museum La Galigo Provinsi Sulawesi Selatan" dan merupakan Unit Pelaksana Teknis di bidang kebudayaan, khususnya bidang Permuseuman. Kemudian di era Otonomi Daerah, tepatnya pada 28 Juni 2001, Museum La Galigo berubah nama menjadi UPTD (Unit Pelaksana Teknis Dinas) Museum La Galigo Dinas Kebudayaan dan Kepariwisataan Provinsi Sulawesi Selatan. Perubahan tersebut tertuang dalam Surat Keputusan Gubernur Sulawesi Selatan Nomor 166 tahun 2001. Pada tahun 2009, organisasi tata kerja dari Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) Museum La Galigo Dinas Kebudayaan dan Kepariwisataan Provinsi Sulawesi Selatan diatur. Hal ini berdasarkan peraturan Gubernur Sulawesi Selatan Nomor 40 tahun 2009, tanggal 18 Februari 2009 sampai sekarang.

Museum ini memiliki koleksi sebanyak 4999 buah. Koleksi pada museum ini seperti koleksi objek prasejarah, numismatik, keramik asing, sejarah, dan naskah. Dalam museum ini juga terdapat koleksi etnografi yaitu berbagai jenis objek hasil teknologi, kesenian, peralatan hidup, serta benda lain yang dibuat dan digunakan oleh 4 suku asli Sulawesi Selatan yaitu Bugis, Makassar, Mandar, dan Toraja. Museum ini juga memiliki objek-objek benda yang berasal dari peninggalan kerajaan-kerajaan lokal dan objek bersejarah, seperti senjata yang digunakan pada saat revolusi kemerdekaan.

Setelah membaca teks bacaan, kerjakanlah soal di bawah ini dengan benar!



QUIZIZZ BASIC

+ Buat

- Cari
- Perpustakaan
- Hasil
- Kelas
- Diferensiasi
- Kuis AI

Pertemuan IV • Berlangsung

Dimulai: Apr 14, 2025, 12:15 PM (sejam yang lalu)

Sunting Pertanyaan Sunting Pengaturan Akhiri

Undang peserta Tampilkan lebih sedikit ^

Batas waktu : Tanpa Batas Waktu

Bergabunglah menggunakan kode permainan

LANGKAH 1: Gunakan perangkat apa pun untuk membuka joinmyquiz.com

joinmyquiz.com

LANGKAH 2: Masukkan kode bergabung

5155 0884 Kode QR

Bergabung menggunakan tautan

Tautan permainan <https://quizizz.com/join?gc=51550884> Salin

or

Bagikan ke:

Preview siswa

1/5

Apa nama bangunan yang digunakan sebagai Museum La Galigo?

Cobalah sebagai seorang pelajar

Gedung Sate Gedung Marabombang Istana Raja Gowa Gedung Sulawesi Selatan

5 PERTANYAAN

1. PILIHAN GANDA 30 sec + 1 pt

Apa nama bangunan yang digunakan sebagai Museum La Galigo?

Gedung Sate Gedung Marabombang Istana Raja Gowa Gedung Sulawesi Selatan

2. PILIHAN GANDA 30 sec + 1 pt

Di mana lokasi Museum La Galigo?

Makassar Gowa
 Sulawesi Barat Bali

3. PILIHAN GANDA 30 sec + 1 pt

Apa jenis koleksi yang disimpan di Museum La Galigo?

Benda-benda modern Benda-benda bersejarah dan budaya Sulawesi Selatan
 Benda-benda alam Benda-benda lainnya

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Tunjukkan jawaban

Lampiran 6

1. Modul Kelas Eksperimen

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BAHASA INDONESIA SD KELAS 5

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Annisa Rahmadani
Instansi	: SD GUGUS II KECAMATAN SOMBA OPU
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: C / 5
BAB 6	: Cinta Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Bab ini akan mengajarkan kalian untuk menjadi pribadi yang cinta tanah air melalui pengenalan sejarah lewat wisata ke museum/bangunan bersejarah, mengenal simbol, petunjuk, dan informasi di lokasi wisata, serta menerima dan membuat informasi lewat pengumuman.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia, 2) Berkebhinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.	
D. MATERI PEMBELAJARAN	
<p>Cinta Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Pembuka, membaca teks • Membaca teks • Latihan • Latihan Bahas Bahasa • Bahas Bahasa 	

- Diskusi
- Berbicara
- Membaca
- Menyimak
- Jurnal Membaca
- Menulis
- Kreativitas Museum Mini

E. MODEL PEMBELAJARAN

1. Cooperative Tpe STAD

KOMPENEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks deskripsi, narasi dan eksposisi, serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra (prosa dan pantun, puisi) dari teks dan/atau audiovisual

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

1. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
2. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
4. Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
5. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Fase 2: Menyajikan/ menyampaikan informasi

3. Guru memberikan pertanyaan pemandik peserta didik
 - a. Sebutkan satu tempat wisata di Indonesia yang ingin kamu kunjungi!
 - b. Menurutmu, apa yang membuat Indonesia istimewa dibanding negara lain?
4. Siswa diminta untuk menjawab secara singkat, dan jawaban mereka dijadikan pengantar untuk materi hari ini.
5. Guru memberikan penguatan terkait dengan budaya sesuai dengan materi yang dipelajari

Fase 3: Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar

- 1) Peserta didik dikelompokkan sesuai dengan gaya belajar dominan mereka, dengan jumlah yang seimbang di setiap kelompok.
- 2) Setiap kelompok diberi tugas berbeda sesuai dengan karakteristik gaya belajar mereka.

a) Kelompok Visual

- 1) Guru memberikan teks tentang Museum Balla Lompoa.
- 2) Peserta didik diminta untuk membuat visualisasi berupa:
 - Poster tentang Museum Balla Lompoa, termasuk sejarah dan keunikannya.
 - Sketsa gedung atau denah museum berdasarkan deskripsi dalam teks.
- 3) Peserta didik mendiskusikan hasil visualisasi dalam kelompok dan menyusunnya menjadi karya bersama.

b) Kelompok Auditori

- 1) Guru membacakan teks atau memberikan rekaman audio terkait sejarah Museum Balla Lompoa.
- 2) Peserta didik mendiskusikan isi teks secara lisan dalam kelompok, seperti:
 - Mengidentifikasi informasi penting dari teks.
 - Menyusun narasi lisan tentang Museum Balla Lompoa.
- 3) Kelompok ini dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka melalui storytelling atau pidato singkat.

c) Kelompok Kinestetik

- 1) Guru menginstruksikan kelompok untuk membuat miniatur Museum Balla Lompoa menggunakan bahan sederhana seperti kardus, stik es krim, atau plastisin.
- 2) Peserta didik mempraktikkan simulasi tur museum:
 - Ada yang berperan sebagai pemandu yang menjelaskan sejarah gedung.
 - Ada yang berperan sebagai pengunjung yang mengajukan pertanyaan.
- 3) Kelompok ini menyampaikan hasil kerja mereka melalui simulasi atau demonstrasi.

Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar

6. Guru memantau kerja kelompok untuk memastikan mereka memahami tugasnya:

Kelompok Visual:

- Guru membantu peserta didik menyusun peta pikiran untuk ide pokok dari teks.

- Memberikan contoh cara mengekspresikan nilai-nilai dalam teks melalui diagram atau simbol visual.

Kelompok Auditori:

- Membimbing peserta didik dalam membaca teks dengan intonasi, ekspresi, dan kejelasan suara.
- Memastikan diskusi tentang makna kosakata baru dan nilai-nilai teks berjalan terarah.

Kelompok Kinestetik:

- Memberikan saran dalam perencanaan dan pelaksanaan simulasi atau peran untuk menyampaikan ide pokok teks.
- Membantu mereka memahami teks melalui aktivitas fisik seperti menyusun adegan.

Fase 5: Evaluasi

- Setiap peserta didik merenungkan pembelajaran mereka dan bagaimana kerjasama dalam tim membantu pemahaman mereka.
- Kelas melakukan refleksi bersama untuk mengevaluasi proses pembelajaran dengan menggunakan media quizizz

Kegiatan Penutup

- Guru memberikan refleksi
- Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
- Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
- Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN**A. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK****Museum Balla Lompoa**

Balla Lompoa secara harfiah berarti rumah besar atau rumah kebesaran yang dihuni oleh raja. Balla Lompoa berada di tengah Kota Sungguminasa Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan, tepatnya di Jalan Sultan Hasanuddin No 48. Lokasi itu merupakan situs budaya dalam sebuah komplek yang luasnya sekitar tiga hektar. Di bagian belakangnya terdapat tembok batu alam yang tebal dan pintu kayu yang lebar dan kokoh, sedangkan di bagian depannya berpagar permanen yang rendah dan halaman yang terbuka. Di samping bangunan Balla Lompoa terdapat bangunan Istana Tamalate yang ukurannya jauh lebih besar yang dibangun pada era kepemimpinan Bupati Gowa Syahrul Yasin Limpo, tahun 1980-an.

Lokasi Balla Lompoa berjarak kurang lebih 3 kilometer dari Kota Makassar. Arus lalu lintas ke lokasi itu sangat lancar karena berada di jalur yang dilewati petepete (angkot). Kawasan ini berada di empat persimpangan jalan, sehingga akses untuk memasuki lokasi tersebut dapat melalui ke empat pintu gerbang. Pintu gerbang utama berada di jalan KH. Wahid Hasyim, pintu gerbang kedua berada di bagian belakang Balla Lompoa yaitu Jalan Andi Mallombassang, pintu gerbang ketiga berada di Jalan Habibu Daeng Kulle dan pintu gerbang keempat berada di Jalan A. Baso Erang. Balla Lompoa dibangun tahun 1936 setelah diangkatnya Raja Gowa XXXV I Mangimangi Daeng Matutu, Karaeng Bontonompo yang bergelar Sultan Muhammad Tahir Muhibuddin.

Balla lompoa adalah kediaman raja sekaligus sebagai pusat pemerintahan Kerajaan Gowa. Pembangunan istana dan pusat kegiatan pemerintahan dilakukan sebagai penolakan terhadap salah satu ayat Perjanjian Bungaya yang menyatakan:

- Gerbang-gerbang dan tembok pertahanan Raja Gowa harus dirusakkan dan Raja Gowa tidak boleh lagi mendirikan bangunan -bangunan yang demikian dengan tidak kluasaan kompeni.

- Raja Gowa tidak boleh mendirikan perkampungan, rumah dan sebagainya sampai jauhnya satu hari perjalanan dari pinggir laut.
- Raja Gowa tidak boleh lagi mendirikan benteng-benteng atau kubu-kubu pertahanan. Yang dipertahankan oleh Belanda hanya Benteng Ujung Pandang yang kemudian diganti menjadi Fort Rotterdam sebuah nama tempat kelahiran Spelman.

Dalam kurun waktu 30 tahun hubungan antara pemerintah Belanda dengan bangsawan tinggi Gowa cenderung baik dan memberi keyakinan kepada Belanda untuk merehabilitasi kembali Kerajaan Gowa, termasuk Bone yang ditaklukkan pada tahun 1905/1906. Rehabilitasi pada Kerajaan Gowa dan diangkatnya I Mangimangi Daeng Matutu sebagai Raja Gowa XXXV pada tahun 1936, menyebabkan dibangunnya kembali istana Balla Lompoa di Sungguminasa sebagai tempat kediaman raja, sekaligus dijadikan sebagai pusat pemerintahan Kerajaan Gowa. Sebelum Balla Lompoa dibangun, sudah ada tempat kegiatan untuk melaksanakan pemerintahan Kerajaan Gowa, yakni kantor kontrolir onder afdeling yang berlokasi tidak jauh dari Balla Lompoa, hanya diantara Lapangan Bungaya, tepatnya di lokasi bekas Kantor Bupati Kepala Daerah tingkat II.

Balla Lompoa pernah dihuni oleh dua orang raja, yaitu I Mangimangi Daeng Matutu Karaeng Bontonompo Sultan Muhammad Tahir Muhibuddin dan Raja Gowa ke-35 Tumenanga ri Sungguna (tahun 1936 – 1946). Setelah Raja Gowa ke-35 ini meninggal, ia digantikan oleh putranya Andi Ijo Daeng Mattawang Karaeng Lalolang Sultan Muhammad Abdul Kadir Aididdin (Raja Gowa ke-36). Raja Gowa ini juga menempati Balla Lompoa. Dalam pemerintahan Andi Ijo, sistem pemerintahannya berubah dari bentuk swapraja menjadi swatantra dan ia menjadi kepala daerah pertama dengan gelar Sri Raja/Kepala Daerah Gowa (1946- 1960) dengan keputusan Mendagri No.UP. 7/2/24 tanggal 6 Pebruari 1957. Setelah jabatan Andi Ijo berakhir sebagai kepala Daerah Tingkat II Gowa yang pertama, ia pindah ke Jongaya, dan wafat pada tanggal 9 Januari 1978 dan diberi gelar “Tumenanga Ri Jongaya”.

Setelah pemerintahan Andi Ijo berakhir, maka berakhir pulalah sistem Kerajaan Gowa di Balla Lompoa. Fungsi Balla Lompoa di Gowa berubah dari istana kerajaan menjadi museum. Perubahan status ini didasarkan atas SK Bupati KDH Tingkat II Gowa No. 77/AU/1973 Tanggal 11 Desember 1973. Di dalam museum Balla Lompoa itu tersimpan peninggalan benda-benda pusaka Kerajaan Gowa, termasuk benda peninggalan Raja Gowa pertama Tumanurunga (1320) yaitu salokoa, berupa mahkota yang telah dipakai oleh raja-raja Gowa. Selain salokoa, terdapat pula benda-benda peninggalan Raja Gowa, seperti ponto janga-jangaya (gelang naga melingkar) yang terbuat dari emas seberat 985,5 gram, pedang sudanga (pedang sakti peninggalan Karaeng Bayo), rante kalomboang (kalung kebesaran) yang terbuat dari emas seberat 2.182 gram, tamadakkaya (mata tombak tiga buah), subang (anting-anting yang terbuat dari emas murni beratnya 287 gram jumlahnya 4 buah) tatarapang (keris yang bersarung emas) kancing gauka (perlengkapan kerajaan), kolara (rante manila, kalung emas beratnya 270 gram perlengkapan upacara), medali emas, penning emas (pemberian dari Kerajaan Inggeris), cincin gaukang yang terbuat dari emas murni.

Benda-benda kerajaan ini masih tetap utuh dan terawat dengan baik dalam museum Balla Lompoa. Selain berfungsi sebagai museum, Balla Lompoa juga

berfungsi sebagai tempat pelaksanaan upacara-upacara adat. Salah satu upacara adat yang menjadi agenda tahunan pemerintah Kabupaten Gowa adalah accera kalompoang, yaitu pencucian benda-benda pusaka Kerajaan Gowa yang dilaksanakan setiap bulan Zulhajji atau pada lebaran Idul Adha. Upacara ini berlangsung sejak masa pemerintahan Raja Gowa XIV Sultan Alauddin. Menurut kepercayaan orang-orang Makassar dahulu, bilamana benda-benda kerajaan telah dicuci dan timbangannya berkurang berarti akan ada malapetaka yang akan menimpa negerinya atau tidak mendatangkan keberhasilan, sebaliknya apabila benda pusaka itu dicuci timbangannya lebih berat dari semula pertanda akan dapat mendatangkan kemakmuran bagi masyarakat.

Masyarakat dan tokoh-tokoh adat di Gowa beranggapan bahwa keberadaan Balla Lompoa bukan saja sebagai museum yang menyimpan benda-benda kerajaan, tetapi rumah adat ini dianggap sebagai tempat keramat, dan mempunyai kekuatan magis, sehingga ada sebagian masyarakat yang datang ke tempat itu untuk meminta berkah kepada Tuhan melalui benda-benda pusaka Kerajaan Gowa. Ada satu kamar khusus yang digunakan untuk menyimpan benda-benda pusaka. Kamar tersebut dilengkapi dengan sesajian seperti seperangkat alat makan, lilin merah, foto Syekh Yusuf dan Sultan Hasanuddin, pisang raja sebagai persembahan yang digunakan untuk melaksanakan ritual. Selain sesajian ada juga ranjang kecil berkelambu merah yang dilengkapi dengan kasur beralas kain warna kuning, pada ranjang kecil itu terdapat kotak kayu tempat penyimpanan benda-benda kerajaan peninggalan Raja Tumanurung.

C. GLOSARIUM

akhiran: imbuhan yang ditambahkan pada bagian belakang kata dasar, misalnya *-an*, *-kan*, dan *-i*; sufiks

akronim: singkatan yang berupa gabungan huruf atau suku kata atau bagian lain yang ditulis dan dilafalkan sebagai kata yang wajar (misalnya *ponsel* telepon seluler, *sembako* sembilan bahan pokok, dan *Kemendikbud* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)

alur konten capaian pembelajaran: elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

alat peraga: alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik

angka: tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan; nomor

antonim: kata yang berlawanan makna dengan kata lain: “*buruk*” adalah — dari “*baik*”

aplikasi komputer: program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu **artikulasi:** lafal, pengucapan kata

asesmen diagnosis: asesmen pada awal tahun ajaran untuk memetakan kompetensi peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat

asesmen formatif: pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran **asesmen sumatif:** penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar

awalan: imbuhan yang dirangkaikan di depan kata; prefiks **bilangan:** satuan jumlah

capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran **cerita:** tuturan atau karangan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka)

diskusi: bertukar pikiran mengenai suatu masalah **evaluasi:** pengumpulan dan pengamatan dari berbagai macam bukti untuk mengukur dampak dan efektivitas dari suatu objek, program, atau proses berkaitan dengan spesifikasi dan persyaratan pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya **informasi:**

partisipasi: perihal turut berperan serta dalam suatu kegiatan

pengumuman: pemberitahuan **wawancara:** tanya jawab dengan seseorang (pejabat dan sebagainya) yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto, A. 2009. "Pelaksanaan Program Anti Bullying Teacher Empowerment". Lib.UI, 12 Juni 2017, dilihat 1 November 2020. <<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/123656 -SK%20006%2009%20Ari%20p%20-20Pelaksanaan%20programLiteratur.pdf>>.
- August, D. 2014. Balanced Literacy Guide for the Collaborative Classroom Grade 5 Unit 3-4. New York: McGraw-Hill Education.
- Brown, H. D. (2001). Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy. White Plains, NY: Longman.
- Callella, Trisha. 2006. Daily Writing Warms-Up. Creative Teaching Press Inc, Huntington Beach, CA.
- De Bono, Edward. 2000. Six Thinking Hats. Rev. and update. London: Penguin Books.
- Duke, Amy McGowan, "Performance-Based Assessment within a Balanced Literacy Framework: An Analysis of Teacher Perceptions and Implementation in Elementary Classrooms" (2007). Electronic Theses and Dissertations. 501. <https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/etd/501>
- Fisher, Douglas, dkk. 2020. This is Balanced Literacy, Grades K-6. Corwin Press, Inc. SAGE Publication Ltd.
- Frey, Nancy, dkk. 2009. Productive Group Work: How to Engage Students, Build Teamwork, and Promote Understanding. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Hebzynski, Samantha J. 2017. "Balanced Literacy Strategies". Culminating Projects in

2. Modul Kelas Kontrol

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BAHASA INDONESIA SD KELAS 5

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Annisa Rahmadani
Instansi	: SD GUGUS II KECAMATAN SOMBA OPU
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia (IPAS)
Fase / Kelas	: C / 5
BAB 6	: Cinta Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
2. Bab ini akan mengajarkan kalian untuk menjadi pribadi yang cinta tanah air melalui pengenalan sejarah lewat wisata ke museum/bangunan bersejarah, mengenal simbol, petunjuk, dan informasi di lokasi wisata, serta menerima dan membuat informasi lewat pengumuman.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia, 2) Berkebhinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.	
D. MATERI PEMBELAJARAN	
Cinta Indonesia	
<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Pembuka, membaca teks • Membaca teks • Latihan • Latihan Bahas Bahasa • Bahas Bahasa • Diskusi • Berbicara • Membaca • Menyimak • Jurnal Membaca • Menulis • Kreativitas Museum Mini 	
E. MODEL PEMBELAJARAN	
Cooperative Tipe STAD	

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks deskripsi, narasi dan eksposisi, serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra (prosa dan pantun, puisi) dari teks dan/atau audiovisual

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

- 1) Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 2) Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- 3) Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- 4) Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- 5) Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Fase 2: Menyajikan/ menyampaikan informasi

- 1) Guru memberikan pertanyaan pemantik peserta didik
 - Sebutkan satu tempat wisata di Indonesia yang ingin kamu kunjungi!
 - Menurutmu, apa yang membuat Indonesia istimewa dibanding negara lain?
- 2) Siswa diminta untuk menjawab secara singkat, dan jawaban mereka dijadikan pengantar untuk materi hari ini.
- 3) Guru memberikan penguatan terkait dengan budaya sesuai dengan materi yang dipelajari

Fase 3: Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar

- 3) Peserta didik dikelompokkan sesuai dengan gaya belajar dominan mereka, dengan jumlah yang seimbang di setiap kelompok.
 - 4) Setiap kelompok diberi tugas berbeda sesuai dengan karakteristik gaya belajar mereka.
- d) Kelompok Visual

- 4) Guru memberikan teks tentang Museum Balla Lompoa.
- 5) Peserta didik diminta untuk membuat visualisasi berupa:

Poster tentang Museum Balla Lompoa, termasuk sejarah dan

- keunikannya.
- Sketsa gedung atau denah museum berdasarkan deskripsi dalam teks.
- 6) Peserta didik mendiskusikan hasil visualisasi dalam kelompok dan menyusunnya menjadi karya bersama.
- e) Kelompok Auditori
- 4) Guru membacakan teks atau memberikan rekaman audio terkait sejarah Museum Balla Lompoa.
 - 5) Peserta didik mendiskusikan isi teks secara lisan dalam kelompok, seperti:
 - Mengidentifikasi informasi penting dari teks.
 - Menyusun narasi lisan tentang Museum Balla Lompoa.
 - 6) Kelompok ini dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka melalui storytelling atau pidato singkat.
- f) Kelompok Kinestetik
- 4) Guru menginstruksikan kelompok untuk membuat miniatur Museum Balla Lompoa menggunakan bahan sederhana seperti kardus, stik es krim, atau plastisin.
 - 5) Peserta didik mempraktikkan simulasi tur museum:
 - Ada yang berperan sebagai pemandu yang menjelaskan sejarah gedung.
 - Ada yang berperan sebagai pengunjung yang mengajukan pertanyaan.
 - 6) Kelompok ini menyampaikan hasil kerja mereka melalui simulasi atau demonstrasi.

Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar

9. Guru memantau kerja kelompok untuk memastikan mereka memahami tugasnya:

Kelompok Visual:

- Guru membantu peserta didik menyusun peta pikiran untuk ide pokok dari teks.
- Memberikan contoh cara mengekspresikan nilai-nilai dalam teks melalui diagram atau simbol visual.

Kelompok Auditori:

- Membimbing peserta didik dalam membaca teks dengan intonasi, ekspresi, dan kejelasan suara.
- Memastikan diskusi tentang makna kosakata baru dan nilai-nilai teks berjalan terarah.

Kelompok Kinestetik:

- Memberikan saran dalam perencanaan dan pelaksanaan simulasi atau peran untuk menyampaikan ide pokok teks.
- Membantu mereka memahami teks melalui aktivitas fisik seperti menyusun adegan.

Fase 5: Evaluasi

- 1) Setiap peserta didik merenungkan pembelajaran mereka dan bagaimana kerjasama dalam tim membantu pemahaman mereka.
- 2) Kelas melakukan refleksi bersama untuk mengevaluasi proses pembelajaran dengan mengisi kertas evaluasi yang telah disediakan oleh guru

Kegiatan penutup

- 1) Guru memberikan refleksi
- 2) Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
- 3) Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
- 4) Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam..

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK



Balla Lompoa secara harfiah berarti rumah besar atau rumah kebesaran yang dihuni oleh raja. Balla Lompoa berada di tengah Kota Sungguminasa Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan, tepatnya di Jalan Sultan Hasanuddin No 48. Lokasi itu merupakan situs budaya dalam sebuah komplek yang luasnya sekitar tiga hektar. Di bagian belakangnya terdapat tembok batu alam yang tebal dan pintu kayu yang lebar dan kokoh, sedangkan di bagian depannya berpagar permanen yang rendah dan halaman yang terbuka. Di samping bangunan Balla Lompoa terdapat bangunan Istana Tamalate yang ukurannya jauh lebih besar yang dibangun pada era kepemimpinan Bupati Gowa Syahrul Yasin Limpo, tahun 1980-an.

Lokasi Balla Lompoa berjarak kurang lebih 3 kilometer dari Kota Makassar. Arus lalu lintas ke lokasi itu sangat lancar karena berada di jalur yang dilewati petepete (angkot). Kawasan ini berada di empat persimpangan jalan, sehingga akses untuk memasuki lokasi tersebut dapat melalui ke empat pintu gerbang. Pintu gerbang utama berada di jalan KH. Wahid Hasyim, pintu gerbang kedua berada di bagian belakang Balla Lompoa yaitu Jalan Andi Mallombassang, pintu gerbang ketiga berada di Jalan Habibu Daeng Kulle dan pintu gerbang keempat berada di Jalan A. Baso Erang. Balla Lompoa dibangun tahun 1936 setelah diangkatnya Raja Gowa XXXV I Mangimangi Daeng Matutu, Karaeng Bontonompo yang bergelar Sultan Muhammad Tahir Muhibuddin.

Balla lompoa adalah kediaman raja sekaligus sebagai pusat pemerintahan Kerajaan Gowa. Pembangunan istana dan pusat kegiatan pemerintahan dilakukan sebagai penolakan terhadap salah satu ayat Perjanjian Bungaya yang menyatakan:

- Gerbang-gerbang dan tembok pertahanan Raja Gowa harus dirusakkan dan Raja Gowa tidak boleh lagi mendirikan bangunan -bangunan yang demikian dengan tidak kluasaan kompeni.
- Raja Gowa tidak boleh mendirikan perkampungan, rumah dan sebagainya sampai jauhnya satu hari perjalanan dari pinggir laut.
- Raja Gowa tidak boleh lagi mendirikan benteng-benteng atau kubu-kubu pertahanan. Yang dipertahankan oleh Belanda hanya Benteng Ujung Pandang yang kemudian diganti menjadi Fort Rotterdam sebuah nama tempat kelahiran Spelman.

Dalam kurun waktu 30 tahun hubungan antara pemerintah Belanda dengan bangsawan tinggi Gowa cenderung baik dan memberi keyakinan kepada Belanda untuk merehabilitasi kembali Kerajaan Gowa, termasuk Bone yang ditaklukkan pada tahun 1905/1906. Rehabilitasi pada Kerajaan Gowa dan diangkatnya I Mangimangi Daeng Matutu sebagai Raja Gowa XXXV pada tahun 1936, menyebabkan dibangunnya kembali istana Balla Lompoa di Sungguminasa sebagai tempat kediaman raja, sekaligus dijadikan sebagai pusat pemerintahan Kerajaan Gowa. Sebelum Balla Lompoa dibangun, sudah ada tempat kegiatan untuk melaksanakan pemerintahan Kerajaan Gowa, yakni kantor kontrolir onder afdeling yang berlokasi tidak jauh dari Balla Lompoa, hanya diantarai Lapangan Bungaya, tepatnya di lokasi bekas Kantor Bupati Kepala Daerah tingkat II.

Setelah pemerintahan Andi Ijo berakhir, maka berakhir pulalah sistem Kerajaan Gowa di Balla Lompoa. Fungsi Balla Lompoa di Gowa berubah dari istana kerajaan menjadi museum. Perubahan status ini didasarkan atas SK Bupati KDH Tingkat II Gowa No. 77/AU/1973 Tanggal 11 Desember 1973. Di dalam museum Balla Lompoa itu tersimpan peninggalan benda-benda pusaka Kerajaan Gowa, termasuk benda peninggalan Raja Gowa pertama Tumanurunga (1320) yaitu salokoa, berupa mahkota yang telah dipakai oleh raja-raja Gowa. Selain salokoa, terdapat pula benda-benda peninggalan Raja Gowa, seperti ponto janga-jangaya (gelang naga melingkar) yang terbuat dari emas seberat 985,5 gram, pedang sudanga (pedang sakti peninggalan Karaeng Bayo), rante kalomboang (kalung kebesaran) yang terbuat dari emas seberat 2.182 gram, tamadakkaya (mata tombak tiga buah), subang (anting-anting yang terbuat dari emas murni beratnya 287 gram

jumlahnya 4 buah) tatarapang (keris yang bersarung emas) kancing gauka (perlengkapan kerajaan), kolara (rante manila, kalung emas beratnya 270 gram perlengkapan upacara), medali emas, penning emas (pemberian dari Kerajaan Inggeris), cincin gaukang yang terbuat dari emas murni.

Benda-benda kerajaan ini masih tetap utuh dan terawat dengan baik dalam museum Balla Lompoa. Selain berfungsi sebagai museum, Balla Lompoa juga berfungsi sebagai tempat pelaksanaan upacara-upacara adat. Salah satu upacara adat yang menjadi agenda tahunan pemerintah Kabupaten Gowa adalah accera kalomboang, yaitu pencucian benda-benda pusaka Kerajaan Gowa yang dilaksanakan setiap bulan Zulhajji atau pada lebaran Idul Adha. Upacara ini berlangsung sejak masa pemerintahan Raja Gowa XIV Sultan Alauddin. Menurut kepercayaan orang-orang Makassar dahulu, bilamana benda-benda kerajaan telah dicuci dan timbangannya berkurang berarti akan ada malapetaka yang akan menimpa negerinya atau tidak mendatangkan keberhasilan, sebaliknya apabila benda pusaka itu dicuci timbangannya lebih berat dari semula pertanda akan dapat mendatangkan kemakmuran bagi masyarakat.

Masyarakat dan tokoh-tokoh adat di Gowa beranggapan bahwa keberadaan Balla Lompoa bukan saja sebagai museum yang menyimpan benda-benda kerajaan, tetapi rumah adat ini dianggap sebagai tempat keramat, dan mempunyai kekuatan magis, sehingga ada sebagian masyarakat yang datang ke tempat itu untuk meminta berkah kepada Tuhan melalui benda-benda pusaka Kerajaan Gowa. Ada satu kamar khusus yang digunakan untuk menyimpan benda-benda pusaka. Kamar tersebut dilengkapi dengan sesajian seperti seperangkat alat makan, lilin merah, foto Syekh Yusuf dan Sultan Hasanuddin, pisang raja sebagai persembahan yang digunakan untuk melaksanakan ritual. Selain sesajian ada juga ranjang kecil berkelambu merah yang dilengkapi dengan kasur beralas kain warna kuning, pada ranjang kecil itu terdapat kotak kayu tempat penyimpanan benda-benda kerajaan peninggalan Raja Tumanurung.

C. GLOSARIUM

akhiran: imbuhan yang ditambahkan pada bagian belakang kata dasar, misalnya *-an*, *-kan*, dan *-i*; sufiks

akronim: singkatan yang berupa gabungan huruf atau suku kata atau bagian lain yang ditulis dan dilafalkan sebagai kata yang wajar (misalnya *ponsel* telepon seluler, *sembako* sembilan bahan pokok, dan *Kemendikbud* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)

alur konten capaian pembelajaran: elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

alat peraga: alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik

angka: tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan; nomor

antonim: kata yang berlawanan makna dengan kata lain: “*buruk*” adalah — dari “*baik*”

aplikasi komputer: program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu **artikulasi:** lafal, pengucapan kata

asesmen diagnosis: asesmen pada awal tahun ajaran untuk memetakan kompetensi peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat

asesmen formatif: pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran **asesmen sumatif:** penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar

awalan: imbuhan yang dirangkaikan di depan kata; prefiks **bilangan:** satuan jumlah

capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran **cerita:** tuturan atau karangan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka)

diskusi: bertukar pikiran mengenai suatu masalah **evaluasi:** pengumpulan dan pengamatan dari berbagai macam bukti untuk mengukur dampak dan efektivitas dari suatu objek, program, atau proses berkaitan dengan spesifikasi dan persyaratan pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya **informasi:**

partisipasi: perihal turut berperan serta dalam suatu kegiatan

pengumuman: pemberitahuan **wawancara:** tanya jawab dengan seseorang (pejabat dan sebagainya) yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto, A. 2009. "Pelaksanaan Program Anti Bullying Teacher Empowerment". Lib.UI, 12 Juni 2017, dilihat 1 November 2020. <<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/123656 -SK%20006%2009%20Ari%20p%20-%20Pelaksanaan%20programLiteratur.pdf>>.
- August, D. 2014. Balanced Literacy Guide for the Collaborative Classroom Grade 5 Unit 3-4. New York: McGraw-Hill Education.
- Brown, H. D. (2001). Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy. White Plains, NY: Longman.
- Callella, Trisha. 2006. Daily Writing Warms-Up. Creative Teaching Press Inc, Huntington Beach, CA.
- De Bono, Edward. 2000. Six Thinking Hats. Rev. and update. London: Penguin Books.
- Duke, Amy McGowan, "Performance-Based Assessment within a Balanced Literacy Framework: An Analysis of Teacher Perceptions and Implementation in Elementary Classrooms" (2007). Electronic Theses and Dissertations. 501. <https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/etd/501>
- Fisher, Douglas, dkk. 2020. This is Balanced Literacy, Grades K-6. Corwin Press, Inc. SAGE Publication Ltd.
- Frey, Nancy, dkk. 2009. Productive Group Work: How to Engage Students, Build Teamwork, and Promote Understanding. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Hebzynski, Samantha J. 2017. "Balanced Literacy Strategies". Culminating Projects in

Lampiran 7**Kisi-Kisi Angket Gaya Belajar Siswa**

No.	Gaya Belajar	Deskriptor	No. Butir	Jumlah
1.	Visual	Gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
2.	Auditori	gaya belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan indra telinga.	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	8
3.	Kinestetik	cara belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan melakukan pengalaman, gerakan, dan sentuhan.	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	9
Jumlah				25



ANGKET GAYA BELAJAR SISWA

Kelas :

Gender :

1. Tujuan Penyebaran Angket

Untuk mengetahui gaya belajar siswa.

2. Petunjuk Pengisian Angket

- a. Bacalah dengan cermat pertanyaan yang telah tersedia.
- b. Jawablah dengan sejujur-jujurnya, perlu diingatkan tidak ada jawaban yang salah karena ini adalah pendapat. Semua orang bebas berpendapat.
- c. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu dari empat jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapatmu.
- d. Jika ingin menggantikan jawaban yang baru, berilah dua garis mendatar pada jawaban sebelumnya (=) kemudian centang (✓) pada jawaban yang baru. Kriteria Jawaban:
 - 1) STS = Sangat Tidak Setuju
 - 2) TS = Tidak setuju
 - 3) S = Setuju
 - 4) SS = Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya lebih mudah memahami pelajaran jika ada gambar atau diagram				
2	Saya suka menggunakan warna untuk menandai hal-hal penting dalam catatan.				
3	Saya merasa lebih mudah mengingat materi jika ada visualisasi (gambar, grafik).				
4	Saya lebih senang belajar dengan membaca buku atau teks.				
5	Saya suka menggunakan peta konsep atau mind map saat belajar.				
6	Saya merasa lebih cepat mengerti jika ada ilustrasi atau video yang menjelaskan materi.				
7	Saya cenderung mengingat apa yang saya lihat dibandingkan dengan apa yang saya dengar.				
8	Saya lebih suka membaca instruksi atau petunjuk dari pada mendengarnya.				
9	Saya mudah mengingat apa yang saya dengar.				
10	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran jika mendengarkan penjelasan orang lain.				

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	ST S
11	Saya lebih suka belajar dengan cara mendengarkan ceramah atau diskusi.				
12	Saya cenderung mengingat informasi lebih lama jika mendengarnya lebih dari sekali.				
13	Saya lebih suka belajar dengan mendengarkan suara atau lagu yang berkaitan dengan materi.				
14	Saya sering mengulang kata-kata atau informasi yang saya dengar dalam pikiran.				
15	Saya merasa lebih nyaman belajar sambil mendengarkan musik atau suara latar.				
16	Saya suka belajar dengan berdiskusi atau berbicara tentang materi.				
17	Saya merasa lebih mudah mengingat materi jika saya terlibat langsung dalam kegiatan praktikum.				
18	Saya lebih suka belajar dengan melakukan atau mencoba langsung suatu hal.				
19	Saya merasa lebih mudah memahami pelajaran jika ada aktivitas fisik yang menyertainya.				
20	Saya lebih suka belajar dengan menggunakan alat peraga atau benda fisik.				
21	Saya merasa lebih fokus saat bergerak atau melakukan aktivitas fisik saat belajar.				
22	Saya lebih suka melakukan eksperimen atau percakapan yang melibatkan gerakan.				
23	Saya merasa lebih nyaman belajar dengan menggunakan tangan atau objek fisik.				
24	Saya lebih suka belajar dengan mempraktikkan langsung sesuatu yang baru.				
25	Saya lebih mudah mengingat informasi setelah melakukan aktivitas fisik terkait.				

Sumber : Yuni Eka S (2025)

Analisis Skor Hasil Angket Penggolongan Gaya Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Gaya Belajar			Ket
		Visual	Auditori	Kinestetik	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

Keterangan:

- 1. STS (Sangat Tidak Setuju) = Skor 1
- 2. TS (Tidak Setuju) = Skor 2
- 3. S (Setuju) = Skor 3
- 4. SS (Sangat Setuju) = Skor 4

Penggolongan Gaya Belajar

1. **Visual** = Jika total skor pada kategori Visual lebih dari 32, maka gaya belajar dominannya adalah **visual**.
2. **Auditori** = Jika total skor pada kategori Auditori lebih dari 32, maka gaya belajar dominannya adalah **auditori**.
3. **Kinestetik** = Jika total skor pada kategori Kinestetik lebih dari 36, maka gaya belajar dominannya adalah **kinestetik**.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Benar}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Lampiran 8**Klasifikasi Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik**

No	Nama Siswa	Gaya Belajar						Gaya Belajar Dominan
		Visual	%	Auditori	%	Kinestetik	%	
1	AP	31	97%	24	75%	30	83%	Visual
2	IA	28	86%	25	78%	26	72%	Visual
3	JA	29	91%	24	75%	25	69%	Visual
4	MK	28	86%	25	78%	26	72%	Auditori
5	MA	31	97%	25	78%	26	72%	Visual
6	MF	28	86%	24	75%	26	72%	Visual
7	MR	29	91%	25	78%	32	81%	Kinestetik
8	MA	23	72%	26	81%	24	67%	Auditori
9	MF	23	72%	25	78%	24	67%	Auditori
10	MT	23	72%	26	81%	24	67%	Auditori
11	MQ	29	91%	27	84%	26	72%	Visual
12	MS	30	94%	23	72%	25	69%	Visual
13	NK	31	97%	24	75%	25	69%	Visual
14	MA	28	86%	25	78%	26	72%	Auditori
15	NA	29	91%	24	75%	35	69%	Visual
16	NA	30	94%	27	84%	26	72%	Visual
17	NN	31	97%	24	75%	25	69%	Visual
18	NS	28	86%	24	75%	30	83%	Kinestetik
19	PA	23	72%	27	84%	25	69%	Auditori
20	SR	23	72%	27	84%	25	69%	Auditori
21	AR	23	72%	27	84%	26	72%	Auditori
22	FD	31	92%	23	72%	30	83%	Visual
23	FA	31	97%	23	72%	29	81%	Visual
24	FH	23	72%	28	86%	24	67%	Auditori
25	FS	23	72%	25	78%	32	75%	Kinestetik
26	KS	27	84%	25	78%	32	81%	Kinestetik
27	MD	31	97%	23	72%	29	81%	Visual
28	MI	31	97%	27	84%	25	69%	Visual
29	MR	29	91%	27	84%	26	72%	Visual

Lampiran 9**Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**

No	Nilai Pretest	Ket	Nilai Posttest	Ket
1	50	Tidak Tuntas	83	Tuntas
2	67	Tidak Tuntas	83	Tuntas
3	83	Tuntas	100	Tuntas
4	67	Tidak Tuntas	83	Tuntas
5	50	Tidak Tuntas	83	Tuntas
6	83	Tuntas	100	Tuntas
7	67	Tidak Tuntas	83	Tuntas
8	50	Tidak Tuntas	83	Tuntas
9	83	Tuntas	100	Tuntas
10	50	Tidak Tuntas	83	Tuntas
11	50	Tidak Tuntas	83	Tuntas
12	83	Tuntas	100	Tuntas
13	50	Tidak Tuntas	83	Tuntas
14	83	Tuntas	100	Tuntas
15	67	Tidak Tuntas	83	Tuntas
16	67	Tidak Tuntas	83	Tuntas
17	83	Tuntas	100	Tuntas
18	67	Tidak Tuntas	83	Tuntas
19	83	Tuntas	100	Tuntas
20	83	Tuntas	100	Tuntas
21	83	Tuntas	100	Tuntas
22	83	Tuntas	83	Tuntas
23	83	Tuntas	100	Tuntas
24	83	Tuntas	100	Tuntas
25	67	Tidak Tuntas	83	Tuntas
26	83	Tuntas	83	Tuntas
27	67	Tidak Tuntas	100	Tuntas
28	83	Tuntas	83	Tuntas
29	67	Tidak Tuntas	83	Tuntas
Jumlah		2 65	2611	

Sumber: Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen 2025

$$\underline{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

$$X = \frac{2065}{29} = 71,2$$

Jadi nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 71,2

$$X = \frac{2611}{29} = 90$$

Jadi nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 90

Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nilai Pretest	Ket	Nilai Posttest	Ket
1	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
2	83	Tuntas	83	Tuntas
3	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
4	83	Tuntas	83	Tuntas
5	33	Tidak Tuntas	33	Tidak Tuntas
6	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
7	83	Tuntas	83	Tuntas
8	33	Tidak Tuntas	33	Tidak Tuntas
9	50	Tidak Tuntas	83	Tuntas
10	83	Tuntas	50	Tidak Tuntas
11	50	Tidak Tuntas	83	Tuntas
12	50	Tidak Tuntas	33	Tidak Tuntas
13	83	Tuntas	83	Tuntas
14	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
15	33	Tidak Tuntas	33	Tidak Tuntas
16	33	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
17	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
18	33	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
19	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
20	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
21	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
22	83	Tuntas	83	Tuntas
23	33	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
24	83	Tuntas	83	Tuntas
25	33	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
26	83	Tuntas	83	Tuntas
27	50	Tidak Tuntas	83	Tuntas
28	83	Tuntas	83	Tuntas
29	33	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
Jumlah		1 46	1745	

Sumber: Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol 2025

$$\underline{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

$$X = \frac{1446}{29} = 49,8$$

Jadi nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 49,8

$$X = \frac{1745}{29} = 60,1$$

Jadi nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 60,1



Gain Score Eksperimen

No	X1 (Pre- Test)	X2 (Post-tes)	d = X2 – X1	100 – Pre	Gain Score
1	50	83	33	50	0,7
2	67	83	16	33	0,5
3	83	100	17	17	1
4	67	83	16	33	0,5
5	50	83	33	50	0,7
6	83	100	17	17	1
7	67	83	16	33	0,5
8	50	83	33	50	0,7
9	83	100	17	17	1
10	50	83	33	50	0,7
11	50	83	33	50	0,7
12	83	100	17	17	1
13	50	83	33	50	0,7
14	83	100	17	17	1
15	67	83	16	33	0,5
16	67	83	16	33	0,5
17	83	100	17	17	1
18	67	83	16	33	0,5
19	83	100	17	17	1
20	83	100	17	17	1
21	83	100	17	17	1
22	83	83	0	17	0
23	83	100	17	17	1
24	83	100	17	17	1
25	67	83	16	33	0,5
26	83	83	0	17	0
27	67	100	33	33	1
28	83	83	0	17	0
29	67	83	16	33	0,5
Jumlah	2065	2611			20,2
Rata-Rata	71,2	90			0,70

Gain Score Kontrol

No	X1 (Pre-Test)	X2 (Post-tes)	D = X2 – X1	100 – Pre	Gain Score
1	50	50	0	50	0
2	83	83	0	17	0
3	50	50	0	50	0
4	83	83	0	17	0
5	33	33	0	67	0
6	50	50	0	50	0
7	83	83	0	17	0
8	33	33	0	67	0
9	50	83	33	50	0,7
10	83	50	-33	17	-1,9
11	50	83	33	50	0,7
12	50	33	-17	50	-0,3
13	83	83	0	17	0
14	50	50	0	50	0
15	33	33	0	67	0
16	33	50	17	67	0,3
17	50	50	0	50	0
18	33	50	17	67	0,3
19	50	50	0	50	0
20	50	50	0	50	0
21	50	50	0	50	0
22	83	83	0	17	0
23	33	50	17	67	0,3
24	83	83	0	17	0
25	33	50	17	67	0,3
26	83	83	0	17	0
27	50	83	33	50	0,7
28	83	83	0	17	0
29	33	50	17	67	0,3
Jumlah	1446	1745			1,4
Rata-Rata	49,8	60,1			0,04

Lampiran 10**Hasil Uji Statistik****Hasil Uji Normalitas Angket**

		Shapiro-Wilk ^a			Shapiro-Wilk			
		Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Angket Gaya Belajar	PostTest Eksperimen		.165	27	.117	.784	27	.392
	PostTest Kontrol		.185	27	.113	.732	27	.091

Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

		Shapiro-Wilk ^a			Shapiro-Wilk			
		Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	PreTest Eksperimen		.180	27	.075	.956	27	.384
	PostTest Eksperimen		.171	27	.082	.926	27	.090
	PreTest Kontrol		.205	27	.069	.881	27	.062
	PostTest Kontrol		.176	27	.075	.937	27	.174

Hasil Uji Homogenitas Angket Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Angket Gaya Belajar	Based on Mean	1.135	1	56	.939
	Based on Median	.246	1	56	.864
	Based on Median and with adjusted df	.246	1	73.902	.864
	Based on trimmed mean	1.158	1	56	.924

Sumber: Hasil Data Output SPSS 29,0

Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar

		Levene Statisti c	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.081	1	56	.354
	Based on Median	.814	1	56	.372
	Based on Median and with adjusted df	.814	1	40.914	.372
	Based on trimmed mean	1.152	1	56	.289

Hasil Uji Hipotesis 1 *Independent Sample t-test*

Independent Samples Test							
	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference
Gaya Belajar Visual	Equal Variances Assumed	0.643	0.046	2.268	56	0.000	4.75
	Equal Variances Not Assumed			2.268	53.89	0.000	4.75

Hasil Uji Hipotesis 2 *Independent Sample t-test*

Independent Samples Test							
	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference

Gaya Belajar Auditori	Equal Variances Assumed	0.723	0.068	2.268	56	0.001	4.75	2.09
	Equal Variances Not Assumed			2.268	53.89	0.001	4.75	2.09

Hasil Uji Hipotesis 3 *Independent Sample t-test*

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Gaya Belajar Kinestetik	Equal Variances Assumed	0.749	0.072	2.268	56	0.001	4.79	2.09
	Equal Variances Not Assumed			2.268	53.89	0.001	4.79	2.09

Uji Hipotesis 3 Multivarian Test

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Visual	Pillai's Trace	.040	29821.159 ^b	2.000	56.000	.000
	Wilks' Lambda	.960	298211.159 ^b	2.000	56.000	.000
	Hotelling's Trace	122.242	298211.159 ^b	2.000	56.000	.000
	Roy's Largest Root	122.242	298211.159 ^b	2.000	56.000	.000
Auditori	Pillai's Trace	.045	29821.159 ^b	2.000	56.000	.010
	Wilks' Lambda	.964	298211.159 ^b	2.000	56.000	.010
	Hotelling's Trace	122.242	298211.159 ^b	2.000	56.000	.010
	Roy's Largest Root	122.242	298211.159 ^b	2.000	56.000	.010
Kinestetik	Pillai's Trace	.047	29821.159 ^b	2.000	56.000	.020
	Wilks' Lambda	.966	298211.159 ^b	2.000	56.000	.020
	Hotelling's Trace	122.242	298211.159 ^b	2.000	56.000	.020
	Roy's Largest Root	122.242	298211.159 ^b	2.000	56.000	.020

a. Design: Intercept + Model

b. Exact statistic



Lampiran 11

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Berilah tanda (✓) jika siswa melaksanakan indikator dibawah ini!

Aspek Yang Diamati

1. Siswa yang mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
2. Siswa yang menjawab pertanyaan
3. Siswa yang mengerjakan dengan tertib instruksi dari guru
4. Siswa yang memberikan pendapatnya mengenai hasil diskusi kelompok lain
5. Siswa yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya
6. Siswa yang tenang dalam mengerjakan evaluasi pada quizizz
7. Siswa yang menyimpulkan pelajaran

No	INDIKATOR YANG DIAMATI						
	1	2	3	4	5	6	7
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2							
3							
4							
5						✓	
6							
7							
8							
9							
10							
11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12						✓	
13							
14						✓	
15	✓			✓	✓	✓	✓
16							
17							
18							
19						✓	
20						✓	
21							
22						✓	
23	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24						✓	
25						✓	
26							
27						✓	
28						✓	
29						✓	
Jumlah	4	3	3	4	4	15	4

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I
Berilah tanda (✓) jika siswa melaksanakan indikator dibawah ini!

I

Aspek Yang Diamati

1. Siswa yang mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
2. Siswa yang menjawab pertanyaan
3. Siswa yang mengerjakan dengan tertib instruksi dari guru
4. Siswa yang memberikan pendapatnya mengenai hasil diskusi kelompok lain
5. Siswa yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya
6. Siswa yang tenang dalam mengerjakan evaluasi pada quizizz
7. Siswa yang menyimpulkan pelajaran

No	INDIKATOR YANG DIAMATI						
	1	2	3	4	5	6	7
1	✓	✓		✓	✓	✓	✓
2						✓	
3					✓	✓	
4					✓	✓	
5					✓		
6							
7							
8						✓	
9							
10							
11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12						✓	
13							
14						✓	
15	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16							
17						✓	
18						✓	
19						✓	
20						✓	
21							
22						✓	
23	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24						✓	
25						✓	
26							

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I
Berilah tanda (✓) jika siswa melaksanakan indikator dibawah ini!

27						✓	
28						✓	
29						✓	
Jumlah	4	4	4	4	4	20	4

II

Aspek Yang Diamati

1. Siswa yang mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
2. Siswa yang menjawab pertanyaan
3. Siswa yang mengerjakan dengan tertib instruksi dari guru
4. Siswa yang memberikan pendapatnya mengenai hasil diskusi kelompok lain
5. Siswa yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya
6. Siswa yang tenang dalam mengerjakan evaluasi pada quizizz
7. Siswa yang menyimpulkan pelajaran

No	INDIKATOR YANG DIAMATI						
	1	2	3	4	5	6	7
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2						✓	
3						✓	
4						✓	
5						✓	
6							
7							
8						✓	
9						✓	
10						✓	
11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12						✓	
13						✓	
14						✓	
15	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17						✓	
18						✓	
19						✓	
20						✓	
21							
22						✓	

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I
Berilah tanda (✓) jika siswa melaksanakan indikator dibawah ini!

23	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24						✓	
25						✓	
26							
27						✓	
28						✓	
29						✓	
Jumlah	5	5	5	5	5	25	5

II

Aspek Yang Diamati

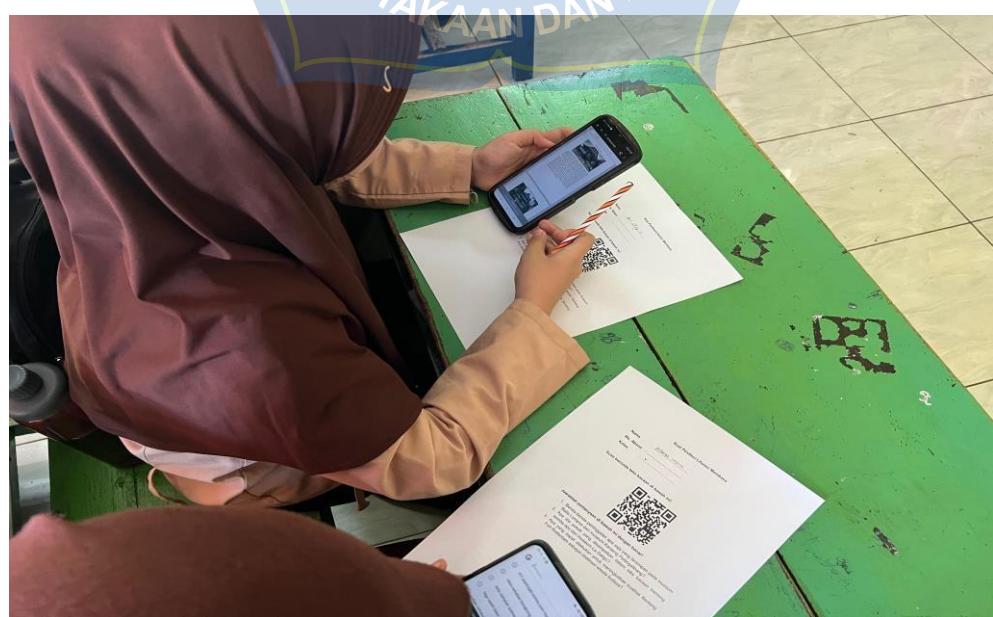
1. Siswa yang mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
2. Siswa yang menjawab pertanyaan
3. Siswa yang mengerjakan dengan tertib instruksi dari guru
4. Siswa yang memberikan pendapatnya mengenai hasil diskusi kelompok lain
5. Siswa yang mempresentasikan hasil kerja kelompoknya
6. Siswa yang tenang dalam mengerjakan evaluasi pada quizizz
7. Siswa yang menyimpulkan pelajaran

No	INDIKATOR YANG DIAMATI						
	1	2	3	4	5	6	7
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2						✓	
3						✓	
4						✓	
5						✓	
6						✓	
7						✓	
8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9						✓	
10						✓	
11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12						✓	
13						✓	
14						✓	
15	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17						✓	
18						✓	

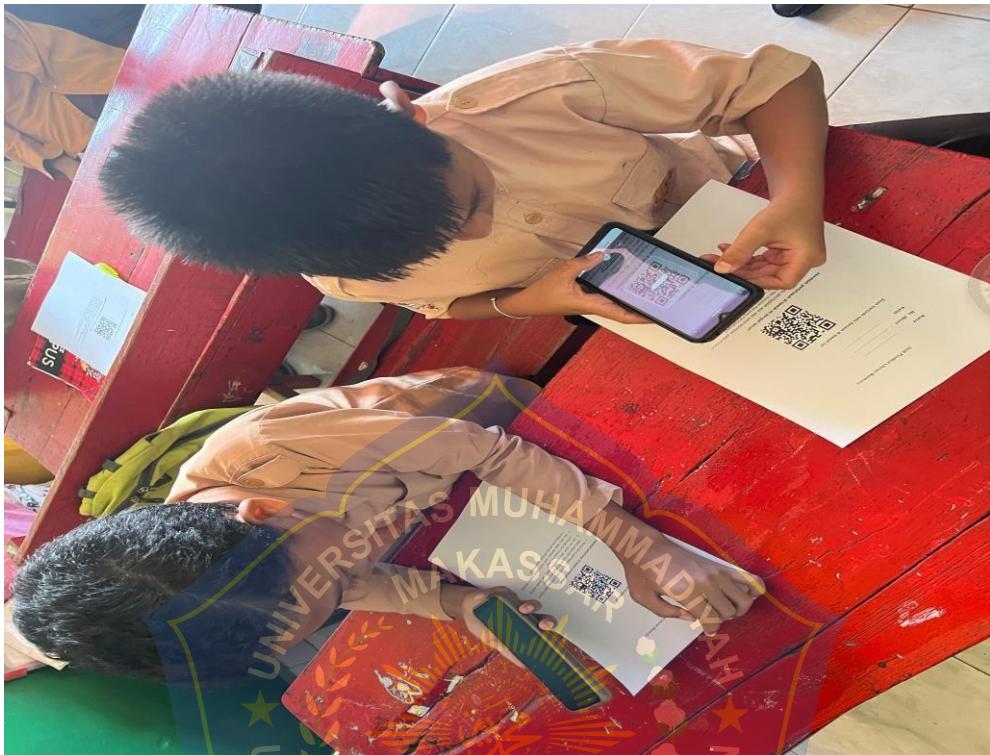
Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I
Berilah tanda (✓) jika siswa melaksanakan indikator dibawah ini!

19						✓	
20						✓	
21						✓	
22						✓	
23	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
24						✓	
25						✓	
26						✓	
27						✓	
28						✓	
29						✓	
Jumlah	6	6	6	6	6	29	6



Lampiran 12**Dokumentasi Penelitian****Kelas Eksperimen****Menjelaskan Materi****Siswa Menggunakan Media Digital Berbasis Quizizz**

Siswa Menggunakan Media Digital Berbasis Quizizz



Membimbing Siswa



Pelaksanaan Evaluasi



Kelas Kontrol

Menjelaskan Materi



Menjelaskan Materi



Memberikan Pertanyaan Kepada Siswa



Pelaksanaan Evaluasi



Bab I Annisa Rahmadani 105061102423

ORIGINALITY REPORT

1 %
SIMILARITY INDEX

0 %
INTERNET SOURCES

0 %
PUBLICATIONS

0 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 iusyusephukum.blogspot.com
Internet Source

<1 %

2 Bani Syarif Maula. "WAWASAN AL-QURAN
TENTANG KONSERVASI ALAM", MAGHZA:
Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, 2017
Publication

<1 %

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

Off

On

Bab II Annisa Rahmadani 105061102423

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

[text-id.123dok.com](#)

Internet Source

1%

2

[etheses.iainponorogo.ac.id](#)

Internet Source

1%

3

[naimatussyadiyah.blogspot.com](#)

Internet Source

1%

4

[id.scribd.com](#)

Internet Source

1%

5

[repository.uinbanten.ac.id](#)

Internet Source

1%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 1%

Exclude bibliography

On



Bab III Annisa Rahmadani 105061102423

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	2%
2	Fatmawati Fatmawati, Noni Andriyani, Rika Ningsih. "Digital Literacy: Teachers' Perceptions of Using Google Accounts in the Online Learning Process", AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 2021 Publication	1%
3	repo.poltekkesdepkes-sby.ac.id Internet Source	1%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	www.slideshare.net Internet Source	1%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 1%

Exclude bibliography

On

Bab IV Annisa Rahmadani 105061102423

ORIGINALITY REPORT

2%
SIMILARITY INDEX

2%
INTERNET SOURCES

0%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
2	core.ac.uk Internet Source	<1 %
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
4	www.ejurnal.bunghatta.ac.id Internet Source	<1 %
5	id.123dok.com Internet Source	<1 %
6	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes

Off

Exclude bibliography

Off

Exclude matches

Off

Bab V Annisa Rahmadani 105061102423

ORIGINALITY REPORT

5%
SIMILARITY INDEX

5%
INTERNET SOURCES

0%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 digilib.uinsby.ac.id
Internet Source

5%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Annisa Rahmadani

Nim : 105061102423

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	1 %	10 %
2	Bab 2	4 %	25 %
3	Bab 3	5 %	15 %
4	Bab 4	2 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan
Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 9 Agustus 2025

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Nursinalt, S.Nim., M.I.P
NBM. 964 591

RIWAYAT HIDUP



Annisa Rahmadani. Lahir di Sungguminasa, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa pada tanggal 24 Juni 2002. Merupakan anak ke empat dari lima bersaudara dari pasangan H. Muh Said, S.E dan Hj. Hasmawati. Penulis menempuh pendidikan formal dan terdaftar sebagai salah satu siswa SD Negeri Biringkoro pada tahun 2007-2013, kemudian penulis melanjutkan jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Pallangga pada tahun 2013-2016. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Sungguminasa pada tahun 2016-2019. Di tahun yang sama penulis kemudian melanjutkan di Perguruan Tinggi Negeri Universitas Negeri Makassar (UNM), pada Fakultas Ilmu Pengetahuan (FIP) mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Program Strata 1 (S1) melalui jalur SBMPTN. Kemudian pada tahun 2023 penulis melanjutkan Strata 2 (S2) di universitas Muhammadiyah Makassar dengan memilih jurusan Magister Pendidikan Dasar. Insya Allah pada tahun 2025 akan menyandang studi sekaligus menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.).

Berkat Rahmat Allah SWT dan irungan doa dari kedua orang tua, saudara tercinta, keluarga serta rekan seperjuangan di bangku perkuliahan, perjuangan penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Gaya Belajar Dan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Quizizz Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Somba Opu”.