

# **PENINGKATAN PEMEROLEHAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA PADA SISWA DISLEKSIA MELALUI METODE TEAM GAMES TOURNAMENT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ**

**Muhammad Aditya Wisnu Wardana**

**Kundharu Saddhono**

**Ani Rakhmawati**

Universitas Sebelas Maret

E-mail: [aditya\\_wisnu246@student.uns.ac.id](mailto:aditya_wisnu246@student.uns.ac.id)

**Abstract:** *Learning with contemporary methods and media with interactive, innovative, and collaborative concepts is one of the efforts to convey material accurately and quickly to students. The purpose of this research is to determine the effect of using the Team Games Tournament method and to collaborate the use of digital-based learning media with Quizizz media as an effort to improve language acquisition and skills in students with dyslexia at SMP PGRI 2 Wates. The research method used is field research and classroom action research (CAR) using case studies conducted at the Teaching Campus placement school in 2022 at SMP PGRI 2 Wates, Blitar Regency, East Java Province. The use of learning media using Quizizz and the Team Games Tournament method is carried out in several stages, namely (1) the definition stage; and (2) the design stage. The study took samples from class VII and VIII with a total number of 37 students using a test questionnaire in the form of questions through the media Quizizz. The results obtained from the results of the trial using the method and media were an increase, which initially only 46% of students had understanding and language skills to increase to 87% according to the scoring that had been done with the Quizizz media and applying the Team Games Tournament learning method. It is hoped that the application of these methods and media will be able to improve language acquisition and skills for dyslexic students who have delays in understanding language and language skills.*

**Key words:** *Dyslexia; Language Learning; Team Games Tournament; Quizizz*

**Abstrak:** Pembelajaran dengan metode serta media kekinian dengan konsep interaktif, inovatif, dan kolaboratif menjadi salah satu upaya untuk menyampaikan materi secara tepat dan cepat kepada peserta didik. Tujuan dilakukan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode Team Games Tournament dan mengkolaborasikan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dengan media Quizizz sebagai upaya meningkatkan pemerolehan serta kecakapan berbahasa pada siswa dengan disleksia di SMP PGRI 2 Wates. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan atau field research serta penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan studi kasus yang dilaksanakan di sekolah penempatan Kampus Mengajar tahun 2022 di SMP PGRI 2 Wates, Kabupaten Blitar, Provinsi Jawa Timur. Penggunaan media pembelajaran menggunakan Quizizz dan metode *Team Games Tournament* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu (1) tahap pendefinisian; dan (2) tahap perancangan. Penelitian mengambil sampel dari kelas VII dan VIII dengan jumlah total siswa 37 dengan menggunakan angket tes berupa pertanyaan melalui media Quizizz. Hasil yang diperoleh dari hasil uji coba penggunaan metode serta media tersebut adalah terjadi peningkatan yang awalnya hanya 46% siswa mempunyai pemahaman serta kecakapan bahasa menjadi meningkat menjadi 87% menurut penskoran yang telah dilakukan dengan media Quizizz serta menerapkan metode pembelajaran Team Games Tournament. Harapan dari penerapan metode dan media tersebut mampu meningkatkan pemerolehan serta kecakapan berbahasa bagi siswa disleksia yang mempunyai keterlambatan untuk memahami bahasa dan kecakapan dalam berbahasa.

**Kata kunci:** *Disleksia; Pembelajaran Bahasa; Team Games Tournament; Quizizz*

Pembelajaran dengan metode serta media kekinian dengan konsep interaktif, inovatif, dan kolaboratif menjadi salah satu upaya untuk menyampaikan materi secara tepat dan cepat kepada peserta didik, sebagai upaya untuk memberikan materi dengan mudah dan menarik. Pengembangan media pembelajaran interaktif juga berpengaruh pada pembelajaran yang ada di kelas inklusi dengan kebutuhan siswa yang berbeda-beda dan kemampuan yang beragam, sehingga penerapan pembelajaran inovatif sangat diperlukan dalam mencapai tujuan serta hasil pembelajaran yang diharapkan. Dewasa ini banyak sekali model maupun media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran bagi peserta didik dengan mengkolaborasikan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas. Tentunya konsep tersebut tidak terlepas dari upaya seorang pendidikan sebagai *transfer of knowledge* sehingga diperlukan teknik ataupun metode pembelajaran yang tepat, khususnya dalam pemerolehan serta pembelajaran bagi siswa dengan keterbatasan dari segi ingatan untuk membaca atau mengeja yang disebut dengan disleksia (Nurfadhillah et al., 2022). Apalagi saat ini Indonesia telah memasuki transisi bonus demografi yang ditandai dengan kenaikan jumlah usia produktif, sebagai kunci utama di dalam keberhasilan adanya bonus demografi salah satunya pendidikan, karena pendidikan menjadi kunci utama pada peningkatan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) (Parwodiwiyo & Witono, 2022).

Pendidikan salah satu sarana penting dalam memberikan peningkatan sumber daya manusia (SDM) dan pembangunan suatu Negara (Hidayat & Syafe'i, 2018). Keberjalanan pendidikan dipengaruhi oleh komponen yang ada pada pendidikan, salah satunya adalah metode dan media pembelajaran yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Perlunya pengkolaborasi antara pembelajaran dengan dunia digital sangat dibutuhkan pada konsep pembelajaran yang menyenangkan serta interaktif, pembelajaran dengan model tersebut mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik secara cepat dan

mampu ditangkap pemahamannya (Sholeh et al., 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat Assidik (2018) bahwasannya pembelajaran yang berkolaborasi dengan perkembangan teknologi serta dunia digital akan membawa pengaruh pada pemahaman peserta didik dalam materi serta menjadi pembelajaran lebih menyenangkan. Motivasi belajar juga dipengaruhi dengan adanya metode serta media pembelajaran yang inovatif digunakan pendidik kepada peserta didik. Perkembangan teknologi yang terus berkembang membuat peserta didik dan pendidik harus terus berkembang dalam memahami sebuah materi pembelajaran untuk lebih berkolaborasi dan inovatif (Indarta et al., 2022).

Pembelajaran yang menarik serta interaktif dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam memberikan pembelajaran yang mampu dipahami oleh peserta didik. Konsep pembelajaran abad ke-21 memberikan sebuah kemudahan dalam mengakses teknologi dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Penerapan kurikulum merdeka yang dicangkan oleh Kemendikbudristek RI juga membawa dampak yang berarti bagi pengembangan serta penerapan pembelajaran yang memberikan keleluasaan untuk mengakses, menggunakan, membuat sebuah metode dan media pembelajaran yang menarik serta disukai oleh peserta didik dalam pembelajaran (Baharuddin, 2021).

Untuk meningkatkan kemampuan dalam pemerolehan bahasa maupun di dalam pembelajarannya perlu dilakukan kegiatan pembelajaran dengan mengkolaborasikan dengan kegiatan bermain sambil belajar, dengan demikian konsep bermain seraya belajar mampu menjadi sebuah solusi untuk pembelajaran yang menyenangkan atau *joyful learning* (Rohani et al., 2021). Kegiatan pembelajaran dengan konsep menyenangkan serta berbasis teknologi mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengekspresikan diri, mengeksplorasi kemampuan, menemukan informasi baru, dan memahami sebuah materi dengan mandiri di dalam proses kegiatan belajar mengajar (Rejeki, 2020).

Masalah dalam pemerolehan serta pembelajaran bahasa disebabkan oleh faktor internal serta eksternal yang ada pada diri siswa. Faktor internal yang ada dalam diri siswa seperti gangguan atau ketidakmampuan dalam memahami sebuah tulisan atau kalimat pada sebuah teks serta terganggunya atau tidak mempunya alat indra siswa dalam memahami sebuah bahasa (Aisah & Setiawan, 2022). Kemampuan siswa berbahasa tidak hanya dalam hal berbicara tetapi pada segi penguasaan siswa untuk membaca, menyimak, serta menulis. Kemampuan dalam pembelajaran siswa sangat penting dimiliki atau dikuasi oleh peserta didik dalam memperoleh bahasa berupa membaca, berbicara, menyimak, dan menulis sebuah kalimat (Salsabila, 2020).

Kemampuan serta pemerolehan bahasa pada siswa di kelas, khususnya bagi siswa dengan kebutuhan disleksia dapat ditunjang oleh metode serta media pembelajaran yang mampu mengkolaborasikan antas sesama teman sebaya dan menggunakan media pembelajaran interaktif serta menarik dengan menerapkan teknologi digital dalam pembelajaran (Mirfan, 2021). Gangguan dalam pemerolehan serta proses berbahasa salah satunya adalah disleksia yang mempunyai pemahaman tentang gangguan pada fungsi neurologi otak untuk mengenali bahasa. Menurut Primasari & Supena (2021) disleksia adalah salah satu jenis gangguan dalam kesulitan belajar pada siswa yang tidak mampu atau mengalami kendala dalam membaca. Kemudian berdasarkan pernyataan Moraza & Nurhastuti (2021) bahwasannya disleksia adalah kesulitan membaca yang didasarkan pada gangguan neurologis otak. Tanda-tanda adanya disleksia pada siswa berdasarkan penelitian yang ada adalah kesukaran pada kegiatan menulis, mengeja, serta ketidakmampuan dalam membedakan antara huruf *b* dan *d*, sulit membedakan waktu, serta kesulitan dalam mengurutkan ataupun mengingat sebuah urutan kalimat ataupun angka (Hasibuan, 2021). Kemudian berdasarkan pendapat lain menyatakan bahwasannya disleksia tidak hanya kesulitan dalam mengeja sebuah kalimat atau huruf

melainkan juga kesulitan untuk berhitung dalam numerasi (Surayya & Mubarak, 2021).

Keterlambatan dan ketidakmampuan siswa dalam pemerolehan bahasa serta kemampuan membaca juga dipengaruhi dengan adanya pandemi *Covid-19* yang menyebabkan pembelajaran dialihkan secara daring atau dalam jaringan selama kurang lebih dua tahun (Sari et al., 2021). Hal tersebut mempengaruhi adanya peristiwa *learning lost* pada dunia pendidikan, tidak terkecuali di Indonesia sehingga pembelajaran yang lama dilakukan secara daring menimbulkan siswa yang ada di jenjang SD kelas V kemudian masuk di kelas VII menimbulkan keterlambatan membaca serta kemampuan berbahasa siswa (Pratiwi, 2021). Hal ini diungkapkan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Hadi (2021) bahwasannya peristiwa *learning lost* memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan berbahasa serta berbicara dalam menguasai bahasa atau teks. *Learning loss* merupakan ketidakberlangsungannya proses pendidikan yang berkepanjangan karena kondisi tertentu (Hallin et al., 2022). Pengaruh adanya pandemi *Covid-19* pada dunia pendidikan adanya sebuah kehilangan minat belajar pada siswa yang ditandai dengan kehilangan pengetahuan dan keterampilan secara kusus atau umum (Hudaidah, 2021). Pada kondisi sekarang, peran guru menjadi sangat penting untuk keberlangsungan pembelajaran yang efektif. Dampak pada *learning loss* pada pembelajaran jarak jauh dalam jangka waktu panjang satu hal yang ditakuti, kurang efektifnya sistem pembelajaran (Setyaningsih, 2020). Sebagaimana hasil yang diteliti kurangnya kesiapan guru dan orang tua dalam memadai fasilitas pembelajaran daring menyebabkan gangguan siswa tidak fokus belajar serta kemampuan dalam pemerolehan bahasa untuk membaca bagi fase sekolah dasar ke sekolah menengah. Terdapat hal yang dengan peneliti yang dilakukan oleh Permana (2022) ciri-ciri adanya *learning loss* berdasarkan adanya hasil observasi yang dilakukan di SMP dan Sekolah Dasar bahwa siswa tidak interaktif dalam menerima materi, merasa malas dan ketidakmampuan dalam pemerolehan bahasa akibat jenuh karena metode pembelajaran yang kurang

bervariasi, biasanya siswa hanya diberikan tugas saja mengerjakan dari rumah hal tersebut berpengaruh terhadap psikologis siswa (Hudaidah, 2021).

Menurut penelitian yang pernah dilakukan terdapat pengaruh terhadap dampak adanya pembelajaran jarak jauh saat pandemi bagi pemerolehan serta kemampuan berbahasa siswa yang ada di jenjang pendidikan dasar ke menengah, pengaruh keterlambatan membaca serta pemerolehan berbahasa dipengaruhi dengan adanya pembelajaran daring saat adanya pandemi *Covid-19* yang melanda (Basar, 2021). Sehingga pembelajaran pasca pandemi membuat siswa di jenjang SD dan SMP mempunyai keterbatasan dalam membaca yang diakibatkan pengaruh pembelajaran daring sehingga membuat keterlambatan membaca, sehingga pendidik dituntut untuk mampu memberikan pembelajaran yang menarik serta interaktif untuk membantu siswa dalam pemerolehan serta pembelajaran bahasa (Bellina & Harapan, 2013).

Pembelajaran dengan mengkolaborasikan antara permainan dengan berbasis teknologi akan mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami sebuah materi, selain itu berdasarkan penelitian yang telah ada pembelajaran berkelompok akan membuat pembelajaran bahasa serta pemerolehan bahasa pada siswa dengan kebutuhan disleksia akan cepat memahami sebuah kalimat ataupun bahasa pada sebuah teks (Muhali et al., 2021), Hal tersebut berkaitan dengan penelitian terdahulu bahwasannya penerapan media ajar berbasis teknologi akan memudahkan siswa disleksia untuk memahami pembelajaran materi (Destaria, 2018). Penerapan teknologi digital pada pembelajaran bahasa dengan mengkolaborasikan dengan pembelajaran berkelompok akan memberikan sebuah pembelajaran yang menyenangkan atau *joyfull learning*, sehingga siswa dengan kemampuan membaca dalam pembelajaran bahasa yang rendah mampu mempunyai peningkatan dari segi pembelajaran bahasa (Kusuma, 2021).

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Games*

*Tournament* yang mengkolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* salah satu konsep pembelajaran kurikulum merdeka yang memberikan kebebasan siswa untuk menyampaikan serta berkreasi saat bekerjasama dengan teman sebaya. Pembelajaran dengan konsep berkelompok menurut Dharma, dkk. (2019) mampu meningkatkan pemahaman materi peserta didik yang diakibatkan pengaruh teman sebaya dalam memberikan pemahaman kepada teman-temannya. Kelompok belajar atau belajar dengan model tim menjadi salah satu upaya dalam mengimplementasikan profil pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka saat ini yaitu konsep gotong royong serta bernalar kritis dan kreatif untuk mencapai pembelajaran yang menarik serta interaktif.

Penelitian tentang metode *Team Games Tournament* dan media pembelajaran telah dilakukan pada penelitian sebelumnya. Metode *Team Games Tournament* menurut artikel berjudul *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle Di Kelas Xi SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah* memberikan sebuah kesimpulan bahwasannya penerapan metode tersebut mampu meningkatkan keaktifan siswa di dalam pembelajaran di dalam kelas serta meningkatkan kerja sama antar siswa (Syafitri et al., 2019). Hal tersebut juga berkaitan dengan penelitian tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas dengan judul *Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament* memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa di kelas, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta tertarik untuk memahami materi (Pongkendek et al., 2019). Kemudian penelitian tentang media pembelajaran *Quizizz* juga pernah dilakukan sebagai pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa, artikel berjudul *Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran Quizizz di Kaum Pelajar Masa Kini* memberikan pernyataan bahwasannya penggunaan media

pembelajaran Quizizz mampu memberikan keaktifan siswa dalam pembelajaran serta memberikan peningkatan pemahaman siswa dalam sebuah materi (Gede et al., 2021). Kebaruan dalam penelitian ini adalah memberikan sebuah penelitian yang mengkolaborasikan antara metode pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media pembelajaran Quizizz sebagai upaya pembelajaran bahasa kepada siswa dengan kebutuhan disleksia di kelas.

Media pembelajaran dengan menggunakan Quizizz adalah salah satu media pembelajaran untuk memberikan sebuah pembelajaran yang interaktif serta menarik dengan tampilan kekinian serta berbasis teknologi audio visual (Haddar & Juliano, 2021). Penggunaan media Quizizz digunakan untuk memberikan sebuah pertanyaan dengan konsep seperti permainan yang dapat diakses atau digunakan melalui laptop serta gawai, sehingga penggunaan media pembelajaran tersebut memudahkan saat pembelajaran. Penggunaan media Quizizz masih belum banyak digunakan untuk memberikan pembelajaran serta pemerolehan bahasa bagi siswa disleksia, sehingga dalam penelitian ini kami mencoba memberikan pengembangan tentang media pembelajaran Quizizz dengan model *Team Games Tournament* sebagai upaya peningkatan pemerolehan dan pemahaman bahasa bagi siswa dengan disleksia di kelas.

Berdasarkan pandangan tersebut maka pendidik atau guru dituntut untuk mampu memberikan sebuah kreativitas dan inovasi dalam bidang pendidikan serta pembelajaran di kelas, salah satunya dengan memberikan sebuah pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dengan kebutuhan disleksia untuk memperoleh kemampuan berbahasa. Maka dengan permasalahan serta latar belakang tersebut penulis mengangkat sebuah judul penelitian tentang *Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa pada Siswa Disleksia Melalui Metode Team Games Tournament dengan Menggunakan Media Pembelajaran berbasis Quizizz: Studi Kasus di SMP PGRI 2 Wates*.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan atau *field research*

dengan menggunakan studi kasus yang dilaksanakan di sekolah penempatan Kampus Mengajar tahun 2022 di SMP PGRI 2 Wates. Kemudian dalam penerapan metode serta media pembelajaran menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang diterapkan pada kelas VII dan VIII yang masih terdapat beberapa siswa mempunyai masalah terhadap kemampuan dalam membaca serta memperoleh bahasa sehingga perlu dilakukan pembelajaran bahasa yang intensif dengan menerapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament* mengkolaborasikan dengan media pembelajaran Quizizz. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D), menurut Sidik (2019) *Research and Development* (R&D) adalah metode yang digunakan dalam menciptakan sebuah konsep pembelajaran atau produk tertendi dengan menguji keefektifan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Metode ini menjadi metode yang paling relevan untuk digunakan dalam pembelajaran untuk siswa disleksia pada pembelajaran berbahasa dengan menggunakan metode *Team Games Tournament*. Penelitian ini menggunakan sampel dari peserta didik di SMP PGRI 2 Wates, Kabupaten Blitar, Provinsi Jawa Timur yang ada di jenjang kelas VII dan VIII dengan jumlah total siswa 37 sebagai sekolah penerjunan Kampus Mengajar tahun 2022. Pemilihan sampel hanya untuk kelas VII dan VIII dikarenakan berdasarkan observasi yang telah kami laksanakan sebagian siswa di kelas VII dan VIII masih mempunyai keterbatasan membaca dan memahami bahasa serta terdapat siswa yang mengalami disleksia sehingga kami menyebutnya kelas yang ada di SMP PGRI 2 Wates adalah kelas inklusi. Penggunaan media pembelajaran serta penerapan metode pembelajaran kami laksanakan langsung di kelas dengan memberikan pengamatan serta observasi kepada siswa yang mempunyai kelemahan dalam pembelajaran bahasa serta kelemahan untuk membaca dan memahami bahan bacaan yang disediakan. Pada hal ini metode yang kami gunakan juga menggunakan teknik angket Quizizz yang

diisi oleh siswa tentang pemahaman dari sebuah bacaan dan kemampuan untuk membaca dengan cepat. Peneliti juga menggunakan teknik penelitian dengan *indepth interview* atau wawancara mendalam yang dilakukan kepada peserta

didik dan pendidik kelas VII dan VIII untuk menggali informasi tentang proses pembelajaran bahasa serta media maupun metode pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penelitian ini dilakukan dengan menyampaikan media pembelajaran *Quizizz* sebagai media yang digunakan dalam metode pembelajaran *Team Games Tournament* untuk kelas yang terdapat siswa dengan disleksia atau keterlambatan dalam kemampuan membaca serta memahami bahasa sebuah teks, sehingga dalam hal ini penulis memberikan pemaparan tentang penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran bermetode *Team Games Tournament* di kelas dengan siswa disleksia untuk meningkatkan pembelajaran bahasa. Alur dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz* diawali dengan (1) tahap pendefinisian; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan. Sebelum melakukan penerapan di kelas bagi siswa disleksia peneliti melakukan penyusunan materi ajar dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media ajar berbasis teknologi dengan pemaparan sebagai berikut.

#### Tahap Pendefinisian

Pada tahapan awal ini penulis mengamati kemampuan serta menganalisis ketidakmampuan siswa dalam segi pembelajaran serta pemerolehan bahasa yang membuat ketidakmampuan untuk membaca atau memahami sebuah susunan kalimat. Berikut langkah yang dilakukan pada tahap pendefinisian.

- (1) Melakukan sebuah pengamatan atau analisis awal dengan melakukan wawancara kepada peserta didik dan pendidik yang menangani siswa disleksia di kelas VII dan VIII tentang kelemahan atau ketidakmampuan siswa dari segi apa sehingga terjadi keterlambatan untuk memahami suatu bacaan atau berbahasa. Kemudian peneliti melakukan

pengamatan untuk menguji siswa dengan berkelompok melalui media pembelajaran *Quizizz*.

- (2) Langkah selanjutnya melakukan analisis konsep yang menyimpulkan ketidakmampuan siswa disleksia dari segi bahasa seperti apa yang belum dipahami atau dimengerti, sehingga penulis mampu menyusun bersama guru untuk menentukan soal pre tes dan post test yang diimplementasikan dengan media pembelajaran *Quizizz*.
- (3) Tahap ketiga adalah menganalisis indikator yang ada pada soal yang akan diberikan atau dibuat dalam media pembelajaran *Quizizz* sehingga sesuai dengan ketidakmampuan siswa dalam pemerolehan bahasa atau membaca. Dengan mengetahui kelemahan serta indikator disleksia siswa maka penulis mampu membuat tes yang berupa soal singkat untuk dikerjakan pada kelas secara bersama-sama dengan siswa disleksia melalui media pembelajaran *Quizizz* dan metode pembelajaran *Team Games Tournament*.

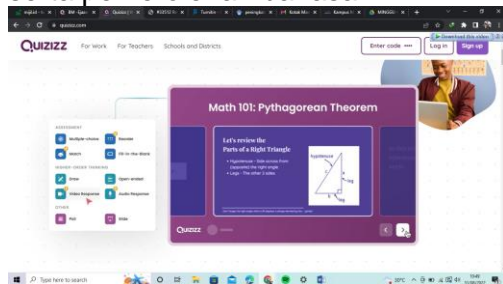
#### Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan, setelah melaksanakan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada pendidik dan peserta didik dilakukan sebuah perancangan media pembelajaran *Quizizz* untuk siswa yang mempunyai disleksia di kelas VII dan VIII dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament*. Tahapan perancangan dalam pengembangan media pembelajaran *Quizizz* penulis paparkan sebagai berikut.

- (1) Tahapan awal dalam perancangan adalah pemilihan media pembelajaran yang menggunakan media

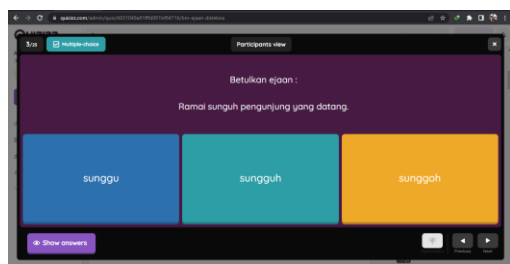


pembelajaran media Quizizz yang dapat diakses melalui laman Quizizz melalui gawai maupun laptop. Penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat diakses melalui tautan berikut <https://quizizz.com/>. Harapan dengan penggunaan media tersebut adalah memudahkan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dalam membaca serta pemerolehan bahasa.



**Gambar 1.** Tampilan awal laman Quizizz

- (2) Tahapan selanjutnya dari perancangan adalah pemilihan soal yang berkaitan dengan tes untuk siswa yang mengalami disleksia yang disampaikan penulis kepada peserta didik di dalam kelas menggunakan soal yang dirancang melalui media Quizizz, salah satu contoh soal yang penulis rancang untuk melakukan tes di dalam kelas sebagai berikut.



**Gambar 2.** Tampilan soal kesukaran disleksia

- (3) Kemudian untuk tahapan selanjutnya setelah pembuatan soal untuk mengetahui kemampuan siswa adalah melakukan pembelajaran di kelas dengan konsep metode pembelajaran *Team Games Tournament*. Penerapan metode pembelajaran dengan *Team Games Tournament* membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan semangat

untuk berkompetisi dalam kegiatan berkelompok. Pada perancangan media pembelajaran ini kami mencoba untuk menyamakan dengan ketidakmampuan membaca siswa yang ada di kelas. Dengan beberapa tahapan yang diperoleh penulis mampu mengetahui kelemahan siswa disleksia dalam pemerolehan serta pembelajaran bahasa di kelas.

### Uji Coba Penggunaan Media Quizizz Menggunakan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* dalam Pembelajaran serta Pemerolehan Bahasa

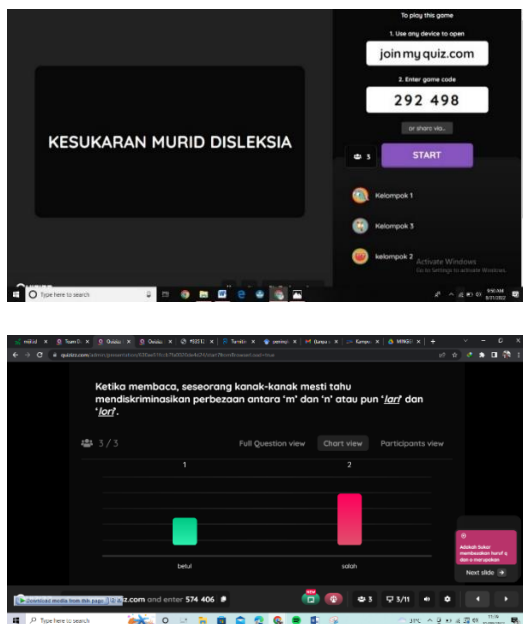
Pada tahapan ini penulis melakukan dua kali uji coba dengan konsep pre tes serta post tes yang dilaksanakan dalam beberapa tahapan dengan metode pembelajaran *Team Games Tournament*. Tahapan ini penulis membagi siswa menjadi 3 kelompok untuk mengerjakan Quizizz melalui gawai yang telah disiapkan untuk menjawab setiap pertanyaan yang telah disediakan. Untuk mengetahui kemampuan siswa disleksia di kelas VII dan VIII kami melakukan tes pertanyaan menggunakan angket Quizizz yang dibagikan melalui gawai yang telah disediakan.



**Gambar 3.** Penggunaan aplikasi Quizizz dengan metode *Team Games Tournament*

Berdasarkan angket pertanyaan Quizizz yang telah disediakan siswa dengan metode pembelajaran *Team Games Tournament* siswa mempunyai semangat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media digital. Penulis memberikan angket pertanyaan kepada siswa kelas VII dan kelas VIII dengan total jumlah siswa 37 yang dilakukan dengan konsep pembelajaran

berkelompok atau *Team Games Tournament* yang dibagi menjadi 3 kelompok.



**Gambar 4.** Tampilan soal serta hasil angket pada laman Quizizz

Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan kepada peserta didik didapatkan peningkatan yang signifikan dengan pembelajaran berbasis Quizizz dengan metode pembelajaran *Team Games Tournament* terdapat perubahan dari hasil pre tes dan post tes yang dilaksanakan secara bertahap. Menurut pendekatan teori tentang tes deteksi dini disleksia oleh Shofia & Azwar tentang fonologis, cerebellar dan magnocelular terdapat beberapa dimensi yang digunakan dalam tes dini disleksia (Dirgayunita et al., 2022). Berikut adalah hasil pemerolehan hasil angket yang telah dirangkum peneliti melalui tabel 1 yang telah disajikan.

**Tabel 1.** Hasil angket kemampuan siswa dalam tes disleksia

No	Kompetensi	Jml Soal	Jml. Siswa	Jawaban Benar (Pre Test)	Jawab an Benar (Post Test)
1	Menemukan persamaan bunyi serta menyebut warna	1	37	7	29
2	Mengidentifikasi penggunaan huruf yang telah disusun dan berulang	1	37	17	32
3	Menganalisis huruf dan bahasa pada sebuah kalimat	1	37	20	29
4	Menyimpulkan penggunaan sebuah kalimat pada teks bahasa dan mengulang huruf dan suku kata	1	37	27	37
5	Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi yang terus meningkat sesuai jenjangnya.	16	37	29	35
Persentase Pemahaman Siswa				46%	87%

## PEMBAHASAN

Menurut hasil angket yang telah dirangkum dalam tabel 1 tersebut didapatkan sebuah peningkatan signifikan pada penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* bahwasanya tingkat pemahaman serta pemerolehan bahasa yang awalnya hanya 46% meningkat menjadi 87% menurut penskoran yang telah dilakukan dengan media Quizizz serta menerapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament*. Temuan yang ada pada

penelitian tersebut memberikan sebuah kesimpulan bahwasannya penggunaan media pembelajaran Quizizz dan metode pembelajaran *Team Games Tournament* mampu memberikan peningkatan pemerolehan bahasa bagi siswa disleksia di kelas.

Temuan yang dilakukan juga berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital juga memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa untuk mencapai pembelajaran bahasa serta pemerolehan bahasa. Pembelajaran menggunakan Quizizz berdasarkan temuan



yang ada mempunyai pengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga mampu memberikan peningkatan terhadap kemampuan berbahasa siswa secara interaktif, aktif, dan kolaboratif. Keaktifan siswa menjadi salah satu elemen keberhasilan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital

Penggunaan media pembelajaran serta metode pembelajaran tersebut dapat berjalan jika pendidik mampu memberikan pemahaman kepada siswa serta pendidik mempunyai kemampuan dalam kecakapan teknologi untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi *Quizizz*. Hal ini juga diungkapkan Prayogi & Estetika (2019) penelitian sebelumnya yang menyimpulkan bahwasannya kecakapan seorang pendidikan dalam menggunakan teknologi serta melakukan inovasi dalam media dan model pembelajaran mampu memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi yang disampaikan oleh pendidik. Tentunya penggunaan media berbasis digital perlu dilakukan secara bijak dan mampu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, selain itu kecakapan siswa serta guru untuk mengimplementasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis paparkan dapat disimpulkan tentang pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dan metode *Team Games Tournament* dalam pemerolehan serta kecakapan berbahasa pada siswa disleksia di SMP PGRI 2 Wates mampu memberikan peningkatan tentang kecakapan serta pemerolehan bahasa pada siswa dengan hasil pre test yang awalnya hanya 46% meningkat menjadi 87% pada sesi post test menurut penskoran yang telah dilakukan dengan media *Quizizz* serta menerapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament*. Penggunaan media serta metode tersebut berdasarkan pengamatan penulis juga mampu memberikan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa. Penggunaan media dan metode pembelajaran tersebut juga

mempengaruhi keaktifan siswa di kelas untuk memperhatikan materi bahasa. Pembelajaran yang interaktif, inovatif, serta kolaboratif mampu memberikan peningkatan terhadap kemampuan siswa dan kecakapan siswa untuk pemerolehan bahasa serta kecakapan dalam penggunaan bahasa. Saran kepada peneliti selanjutnya adalah penggunaan media serta metode tersebut tidak hanya dilakukan pada pembelajaran jenjang SMP tetapi juga bisa dilakukan pada fase rendah seperti sekolah dasar, hal ini dikarenakan pada fase rendah atau dasar pemerolehan serta penguatan kecakapan berbahasa masih mudah untuk diajarkan dan ditingkatkan sehingga faktor disleksia pada siswa mampu ditekan atau diminimalisir. Harapan dari penelitian yang dilakukan adalah mampu memberikan pemanfaat teknologi digital dalam menunjang proses pembelajaran serta pemerolehan bahasa di kelas khususnya bagi siswa disleksia dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* dan media pembelajaran *Quizizz*.

## SARAN

Saran kepada peneliti selanjutnya adalah penggunaan media serta metode tersebut tidak hanya dilakukan pada pembelajaran jenjang SMP tetapi juga bisa dilakukan pada fase rendah seperti sekolah dasar, hal ini dikarenakan pada fase rendah atau dasar pemerolehan serta penguatan kecakapan berbahasa masih mudah untuk diajarkan dan ditingkatkan sehingga faktor disleksia pada siswa mampu ditekan atau diminimalisir.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aisah, & Setiawan, H. (2022). Pemerolehan Bahasa Anak Usia 3 Tahun 9 Bulan Berdasarkan Teori Mean Length Of Utterance dalam Aspek Fonologi. *Jurnal Bahtera Indonesia*, 7(1), 58–66. <https://bahteraindonesia.unwir.ac.id/index.php/BI/article/view/144/144>
- Assidik, G. K. (2018). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital yang Interaktif dan Kekinian. *Seminar*

Nasional SAGA Universitas Ahmad Dahlan, 1(1), 242–246.

- Baharuddin, M. R. (2021). Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka ( Fokus : Model MBKM Program Studi ). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 195–205.  
<https://www.e-journal.my.id/jsgp/article/view/591/451>
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218.  
<https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Bellina, O., & Harapan, U. P. (2013). Berkomunikasi Siswa Tk. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 4(1), 60–64.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jdmp/article/view/5496>
- Destaria, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 277–286.  
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/union/article/view/2985/pdf>
- Dharma, P. S. V., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2019). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks Di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah Kelas XI. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 3(1), 66–74.  
<https://doi.org/10.33369/jik.v3i1.7347>
- Dirgayunita, A., Dheasari, A. E., & Hanafi, A. R. B. (2022). Identifikasi Kesulitan Belajar “Disleksia” Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 36–54.  
<https://journals.ums.ac.id/index.php/jmp/article/view/9486/5193>
- Gede, I., Heriawan, T., Dewi, I. A., Mpu, S., & Singaraja, K. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Media Pembelajaran Quizizz di Kaum Pelajar Masa Kini. *Jurnal Pusat Penjaminan Mutu*, 2(2), 2746–2704.  
<http://www.ejournal.unmus.ac.id/index.php/science/article/view/2243/1250>
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Hadi, B. (2021). A Learning Loss Pada Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia: Learning Loss. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6, 290–296.  
<https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/anifa/article/view/2427/1453>
- Hallin, A. E., Danielsson, H., Nordström, T., & Fälth, L. (2022). No learning loss in Sweden during the pandemic evidence from primary school reading assessments. *International Journal of Educational Research*, 114(June), 102011.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.102011>
- Hasibuan, N. S. (2021). Pendampingan Orang Tua untuk Menstimulus Belajar Anak Disleksia. *Jurnal Anifa: Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 1–15.  
<https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/anifa/article/view/2427/1453>
- Hidayat, T., & Syafe'i, M. (2018). Filsafat Perencanaan dan Implikasinya Dalam Perencanaan Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(2), 188.  
<https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n2i5>
- Hudaidah, C. R. (2021). Korelasi Dampak Covid-19 dengan Era Society 5.0 di Bidang Pendidikan. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan (JDMD)*, 6(1), 1–6.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jdmp/article/view/13055>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.25>

- Kusuma, E. R. (2021). Festival Puisi Rakyat Nusantara Sebagai Salah Satu Modifikasi Model Pembelajaran Joyfull Learning dalam Pembelajaran Teks Puisi. *Hasta Wiyata*, 4(2), 190–197. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2021.004.02.07>
- Mirfan. (2021). Media Pembelajaran Fingerspelling Alphabet untuk Penderita Tunarungu dan Tunawicara Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunika*, 11, 13–18.
- Moraza, A., & Nurhastuti. (2021). Mengurangi Kesalahan Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia ( X ) Melalui Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 9(1), 35–43. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekuhu/article/view/111260/104556>
- Muhali, M., Asy'ari, M., & Sukaisih, R. (2021). Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terintegrasi Laboratorium Virtual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Metakognitif Siswa. *Empiricism Journal*, 2(2), 73–84. <https://doi.org/10.36312/ej.v2i2.594>
- Nurfadhillah, S., Ikilil Asfari, A., Anggraeny, D., Novita Sari, N., & Ananda, V. (2022). Analisis Model Pelayanan Pendidikan Bagi Anak Disleksia dan Disgrafia di Sekolah Inklusi SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *MASALIQ : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 43–52. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/masaliq>
- Parwodiwiyono, S., & Witono. (2022). Analisis Kaitan Angka Beban Ketergantungan dengan Indeks Pembangunan Manusia dalam Pemanfaatan Bonus Demografi (Studi 6 Provinsi Indonesia ). *Jurnal Kependudukan, Keluarga, Dan Sumber Daya Manusia*, 3(1), 43–53. <https://doi.org/10.37269/pancanaka.v3i1.121>
- Permana, N. S. (2022). Mendesain Hybrid Learning Dengan Model Pengembangan Addie untuk Pelajaran Pendidikan Agama. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPak)*, 22(1), 105–115. <https://ejournal.widyayuwana.ac.id/index.php/jpak/article/view/381/272>
- Pongkendek, J. J., Marpaung, D. N., & Siregar, L. F. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *Musamus Journal of Science Education*, 2(1), 31–38. <https://doi.org/10.35724/mjose.v2i1.2243>
- Pratiwi, W. D. (2021). Dinamika Learning Loss: Guru dan Orang Tua. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 147–153. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/1847>
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Journal of Vasyi Stefanyk Precarpathian National University*, 5(1), 40–46. <https://doi.org/10.15330/jpnu.5.1.40-46>
- Primasari, I. F. N. D., & Supena, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Dengan Metode Multisensori Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1799–1808. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1055>
- Rejeki, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Dengan Menggunakan Model Pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan). *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 2232–2237. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/12750>
- Rohani, A., Nurhalizah, Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). Pengaruh Metode Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Ilmu Sengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 208–215. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mkd/article/view/3906/3906>
- Salsabila, T. (2020). Kemampuan Berbahasa Anak Usia 6 Tahun dalam

- Bercerita (Aspek Sintaksis). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 25–32. <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/sbs/article/view/1810>
- Sari, E. N., Hermayanti, A., & Rachman, N. D. (2021). Peran Literasi Digital dalam Menangkal Hoax di Masa Pandemi (Literature Review). *Jurnal Madani*, 13(3), 225–241. <https://dergipark.org.tr/en/pub/jmv/issue/67581/1051382>
- Setyaningsih, K. D. (2020). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Di Sd Negeri Karangrena 03. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(2), 19–27. <https://doi.org/10.30595/v1i2.9012>
- Sholeh, M., Triyono, J., Haryani, P., & Fatkhiyah, E. (2021). Penggunaan dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Augmented Reality untuk Dunia Pendidikan. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(5), 3–9. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jm/article/view/5285/3130>
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 04(1), 99–107. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/JTIUST/article/view/516/551>
- Surayya, S., & Mubarak, H. (2021). Pengaruh Aplikasi Marbel Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2), 2021. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i2.165>
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle Di Kelas Xi SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *ALOTROP: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 132–138. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>