

PENERAPAN GAMIFIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI TEKS REKON SISWA KELAS X SMA NEGERI 3 TUBAN

Nurma Ulya Kamalin^{1*}

¹Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

*Email: ulyakamalin455@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi teks rekon pada kelas X SMA Negeri 3 Tuban melalui penerapan *gamifikasi* menggunakan media Quizizz dengan pendekatan *student-centered learning* berorientasi Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian terdiri dari 36 siswa kelas X, dengan pengumpulan data melalui tes kemampuan memahami (pretest dan posttest), observasi aktivitas siswa dan guru, wawancara mendalam, pengisian angket respon serta dokumentasi aktivitas pembelajaran. Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif untuk menilai peningkatan kemampuan memahami siswa dan secara kualitatif untuk menilai aktivitas respon Guru dan Siswa saat pembelajaran berlangsung. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan memahami siswa dari setiap siklus. Nilai ketuntasan belajar siswa pada *pretest* sebesar 39% meningkat menjadi 64% pada *post-test* siklus I, mengalami peningkatan mencapai 100% pada pelaksanaan *post-test* siklus II. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa juga menunjukkan peningkatan, dengan persentase 87% dan 83% pada siklus II. Respon siswa terhadap penerapan gamifikasi Quizizz sangat positif; siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada kebutuhan serta partisipasi aktif mereka sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami siswa terhadap materi teks rekon.

Kata Kunci: Gamifikasi; quizizz; kemampuan memahami; teks rekon; *student-centered learning*.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini menghadapi berbagai tantangan dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, khususnya dengan memastikan siswa benar-benar memahami materi pelajaran. SMA Negeri 3 Tuban sebagai salah satu sekolah unggulan di Kabupaten Tuban sudah dilengkapi dengan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, laboratorium komputer, dan mayoritas siswa yang memiliki smartphone untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan observasi saat program asistensi mengajar di SMA Negeri 3 Tuban, ditemukan berbagai hambatan melalui proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keterbatasan tersebut antara lain kurangnya variasi metode pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung proses belajar mengajar. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi teks rekon. Dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas X-D, diketahui bahwa kualitas hasil belajar materi teks rekon masih sangat rendah dan sebagian siswa juga belum mampu mencapai kriteria ketercapaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Kondisi pembelajaran yang belum optimal ini menandakan cara yang diterapkan sejauh ini belum sepenuhnya aktif memudahkan siswa memahami materi secara lebih intensif. Kesulitan siswa tidak hanya terlihat dari hasil penilaian, akan tetapi juga dari kurangnya keterlibatan mereka selama proses belajar berlangsung, serta rendahnya kemampuan mereka dalam menguraikan kembali isi dan struktur teks rekon dengan baik. Permasalahan ini perlu segera diatasi karena jika dibiarkan akan berdampak pada pencapaian kompetensi literasi siswa secara menyeluruh, bahkan dapat mempengaruhi prestasi akademik mereka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini menjadi lebih menantang lagi ketika mempertimbangkan karakteristik khusus siswa Generasi Z yang memiliki preferensi belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya.

Generasi Z memiliki karakteristik yang membutuhkan metode pembelajaran yang relevan, inovatif, serta memberikan umpan balik langsung agar mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan memahami materi pelajaran dengan mudah (Kusuma Ardi & Desstya, 2023). Siswa generasi ini lebih mudah terdorong dan terlibat jika pembelajaran memanfaatkan elemen permainan dan teknologi yang memberikan pengalaman belajar lebih menyenangkan dan kompetitif. Pemahaman yang mendalam ini penting karena menurut (Alfiani & Firmansyah, 2022), kemampuan memahami adalah kemampuan untuk mengerti dan menginterpretasikan materi secara menyeluruh setelah informasi diketahui dan diingat. Hal ini sejalan dengan taksonomi bloom yang menempatkan keterampilan memahami sebagai landasan bagi berpikir kritis dan kreatif (Nafiati, 2021).

Karakteristik generasi digital yang melekat pada Generasi Z membuat mereka terbiasa dengan melakukan banyak hal sekaligus dan lebih responsif terhadap rangsangan visual serta interaktif. Mereka cenderung memiliki daya fokus yang lebih terbatas namun mampu memproses informasi dengan cepat jika disajikan dalam format yang menarik. Kondisi ini menuntut adaptasi dalam kegiatan pembelajaran yang bukan hanya mengakomodasi karakteristik tersebut, namun juga dapat mempertahankan keterlibatan siswa dalam rentang waktu yang lebih lama. Aktivitas pembelajaran konvensional yang bersifat berpusat pada guru dan minim teknologi semakin tidak relevan dengan kebutuhan dan gaya belajar generasi ini.

Kompleksitas Materi teks rekon yang mengandung struktur kompleks, kaidah kebahasaan, dan konteks sosial sering menjadi tantangan bagi siswa generasi Z yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran teknologi berbasis interaktif (Dzikri, 2023). Teks rekon merupakan jenis teks untuk merekonstruksi suatu peristiwa atau kejadian yang telah dialami dimasa lalu dan disaksikan secara berurutan (Widarsih *et al.*, 2021). Materi ini mengharuskan siswa bukan sekadar mengingat isi teks, tetapi juga dapat menangkap makna yang lebih dalam serta menginterpretasikan pesan yang terkandung di dalamnya. Kesulitan yang dialami siswa bukan hanya berdampak berdasarkan hasil evaluasi akademik, namun sekaligus pada kompetensi literasi yang mendasar untuk keberhasilan belajar di tingkat yang lebih tinggi. Kendala ini juga mempengaruhi aspek keterampilan berbahasa siswa, sehingga dapat menghambat kemampuan komunikasi baik lisan maupun tulisan yang menjadi kompetensi inti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya motivasi dan kurangnya minat siswa terhadap materi teks rekon sangat mungkin disebabkan oleh minimnya variasi metode pembelajaran yang interaktif dan adaptif terhadap karakteristik generasi Z, yang lebih menyukai pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan interaksi sosial (Hastini *et al.*, 2020).

Permasalahan pemahaman materi yang masih rendah terhadap siswa kelas X-D di SMA Negeri 3 Tuban diperlukan solusi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan preferensi belajar mereka. Gamifikasi muncul sebagai pendekatan yang tepat karena dapat mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan gamifikasi ini kemudian diimplementasikan melalui aplikasi Quizizz yang terbukti efektif dalam pembelajaran digital. Gamifikasi ialah pendekatan yang menggunakan elemen-elemen *game* untuk memecahkan masalah (Fitri Marisa *et al.*, 2020:220). Menurut (Deterding *et al.*, 2011), gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif melalui mekanisme seperti poin, level, dan kompetisi. Pembelajaran yang menggunakan konsep permainan membuat siswa merasa bahwa kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan memicu motivasi serta peningkatan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Secara teoritis, pendekatan metode gamifikasi memiliki landasan yang kuat dalam teori-teori pembelajaran modern. Teori belajar behaviorisme yang dikemukakan oleh Skinner dalam (Nahar, 2016:66) menekankan pentingnya penguatan positif dalam proses pembelajaran. Konsep gamifikasi melalui aplikasi Quizizz sejalan dengan teori ini, di mana siswa mendapatkan penguatan positif berupa poin, lencana, dan pengakuan atas prestasi mereka. Sementara itu, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky dalam (Supardan, 2016:2) menekankan bahwa pengetahuan terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman yang dialami secara langsung. Penerapan gamifikasi pada pembelajaran teks rekon memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi dan membangun pemahaman melalui pengalaman yang bermakna. Kombinasi kedua teori ini dalam gamifikasi Quizizz menciptakan lingkungan pembelajaran yang tidak hanya memberikan sistem penghargaan yang jelas, tetapi juga memfasilitasi pembentukan pengetahuan melalui interaksi yang *meaningful* bagi siswa.

Landasan teoritis tersebut memperkuat argumen bahwa gamifikasi Quizizz dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran teks rekon di SMA Negeri 3 Tuban. Quizizz, sebagai platform pembelajaran digital berkonsep gamifikasi, menyediakan fitur kuis interaktif, leaderboard, dan feedback instan yang sangat sesuai dengan preferensi belajar siswa generasi Z (Sari & Nurani, 2021). Melalui platform ini memberikan kesempatan bagi siswa dalam belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tetap fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai studi menyatakan bahwa menggunakan Quizizz efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi serta prestasi belajar pada siswa di berbagai mata pelajaran (Muliya, 2022; Septia Ningsi *et al.*, 2024). Melalui pemanfaatan Quizizz, guru dapat melihat perkembangan hasil belajar siswa secara *real-time* dan menyajikan *feedback* secara cepat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa secara tepat.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, penelitian yang dilakukan ini menjadi penting guna mengatasi kesulitan pemahaman materi teks rekon pada siswa kelas X-D SMA Negeri 3 Tuban. Pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan belum mampu mengakomodasi karakteristik belajar siswa Generasi Z yang lebih memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. Permasalahan ini perlu diatasi melalui pendekatan yang sesuai agar siswa mampu memahami secara optimal dan meningkat. Penelitian tentang efektivitas gamifikasi Quizizz dalam konteks pembelajaran teks rekon di SMA Negeri 3 Tuban menjadi urgent untuk dilakukan mengingat belum banyak kajian serupa yang fokus pada materi ini di level SMA. Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kemampuan awal memahami materi teks rekon siswa kelas X-D SMA Negeri 3 Tuban? (2) Bagaimana kemampuan memahami materi teks rekon dengan penerapan gamifikasi Quizizz siswa kelas X-D SMA Negeri 3 Tuban? (3) Bagaimana penerapan gamifikasi Quizizz dapat meningkatkan kemampuan memahami materi teks rekon siswa kelas X-D SMA Negeri 3 Tuban?

Implementasi gamifikasi Quizizz dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Tuban diharapkan bisa mengubah suasana belajar menjadi lebih partisipatif dan meningkatkan kemampuan memahami materi teks rekon. Target luaran dari penerapan ini adalah peningkatan rata-rata nilai kemampuan memahami siswa dan ketuntasan belajar minimal 80%. Implementasi pendekatan gamifikasi ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa masa kini, sehingga tidak terbatas pada aspek kognitif saja, namun juga mendorong pengembangan literasi digital dan kemampuan sosial siswa. Selain itu, pendekatan *student-centered learning* ini diharapkan mampu mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

Penelitian ini juga mempunyai manfaat praktis bagi berbagai pihak. Bagi guru, hasil penelitian dapat menjadi referensi dalam menerapkan teknologi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan karakteristik siswa Generasi Z. Bagi siswa, penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih engaging dan sesuai dengan gaya belajar mereka yang digital native. Sementara bagi sekolah, dapat menjadikan dasar kebijakan dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Lebih luas lagi, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran inovatif yang responsif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan siswa masa kini, serta dapat dijadikan acuan bagi sekolah-sekolah lain yang menghadapi permasalahan serupa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengintegrasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami materi teks rekon melalui penerapan model pembelajaran gamifikasi menggunakan media Quizizz pada siswa kelas X-D SMA Negeri 3 Tuban. Jenis penelitian yang diterapkan melalui Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang menitik beratkan pada usaha peningkatan hasil pemahaman siswa secara bertahap melalui tiap siklus tindakan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2010). Penelitian ini menggabungkan data kuantitatif deskriptif berupa nilai kemampuan memahami siswa dan data kualitatif berupa observasi aktivitas guru dan siswa serta wawancara terhadap respon siswa.

Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas X-D SMA Negeri 3 Tuban yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan. Pemilihan kelas ini dilakukan secara purposif karena kelas ini dianggap representatif dalam hal distribusi kemampuan akademik yang beragam (tinggi, sedang, dan rendah), karakteristik pembelajaran yang aktif, serta ketersediaan akses teknologi yang memadai untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Quizizz dan memiliki variasi kemampuan belajar yang menjadi perhatian utama penelitian.

Teknik Pengumpulan data dikerjakan dengan memanfaatkan beberapa teknik yang terdiri dari: (1) Tes Pengetahuan (*Pretest* dan *Posttest*) Tes diberikan untuk menilai kemampuan awal memahami siswa dan setelah penerapan metode gamifikasi menggunakan Quizizz. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan adalah nilai ≥ 75 , dengan indikator ketuntasan klasikal minimal 80% siswa yang mencapai KKM. (2) observasi dilakukan pada setiap siklus dengan melaksanakan pengamatan dalam meninjau aktivitas guru serta siswa selama proses pembelajaran melalui lembar observasi yang sudah disiapkan sebelumnya. Aspek yang diperhatikan termasuk interaksi guru dengan siswa, penerapan metode pembelajaran, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran. (3) Wawancara semi-struktur dilakukan dengan beberapa siswa setelah pembelajaran selesai untuk memperoleh informasi mendalam mengenai pengalaman belajar mereka dan persepsi terhadap penggunaan media Quizizz sebagai model pembelajaran gamifikasi. (4) Angket diberikan kepada seluruh peserta didik pada akhir siklus II untuk mengukur tingkat penerimaan serta tanggapan siswa terhadap pendekatan pembelajaran yang diterapkan juga persepsi mereka terhadap kemudahan pemahaman materi teks rekon.

Data kuantitatif dari hasil tes ditelaah secara deskriptif melalui cara menghitung nilai rata-rata, persentase ketuntasan klasikal, serta membandingkan hasil pretest dan posttest pada setiap siklus untuk menilai peningkatan kemampuan memahami siswa secara bertahap. Analisis dilakukan dengan menggunakan rumus gain score untuk mengukur efektivitas pembelajaran dan membandingkan pencapaian hasil belajar antar siklus.

Data hasil observasi dan wawancara dianalisis menggunakan metode kualitatif berdasarkan teknik analisis deskriptif naratif untuk menilai aktivitas pembelajaran dan respon partisipasi siswa serta guru selama proses pembelajaran (Farhana, 2019). Untuk data kualitatif, pengujian keabsahan dilakukan dengan cara triangulasi data dari berbagai sumber seperti hasil observasi, wawancara, dan angket untuk memastikan konsistensi dan validitas data yang diperoleh (Azizah, 2021). Berdasarkan hasil analisis data tersebut, refleksi dilaksanakan pada setiap akhir siklus untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan yang menjadi bahan revisi pada siklus berikutnya sehingga terbentuk proses pembelajaran yang berkelanjutan dan terus mengalami perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini melalui proses belajar mengajar dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, terbagi ke dalam tahapan pra siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap tahap menerapkan pendekatan yang berbeda, di mana strategi gamifikasi dengan media Quizizz mulai digunakan pada siklus I.

1. Kemampuan awal memahami materi teks rekon siswa (Pra Siklus)

Pertemuan pertama, yaitu pra siklus, dilaksanakan pada hari Selasa, 7 Mei 2025. Pada pertemuan ini, peneliti memberikan pretest kepada peserta didik guna mengukur kemampuan awal mereka dalam memahami materi teks rekon. Pretest ini diberikan sebelum penerapan metode pembelajaran gamifikasi, sehingga para siswa belum mengikuti pembelajaran khusus terkait materi tersebut. Waktu yang dialokasikan untuk mengerjakan pretest adalah 2 x 45 menit, dilakukan secara individu. Selama pelaksanaan, peneliti mengobservasi siswa untuk memastikan siswa tetap fokus dan tertib.

Pada tahap awal penelitian, kemampuan memahami materi teks rekon dari siswa kelas X-D SMA Negeri 3 Tuban tercatat dengan rata-rata nilai 72, dimana hanya sekitar 38,8% siswa yang berhasil mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Selain itu, keterlibatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran masih tergolong rendah, dengan aktivitas guru mencapai 40% dan aktivitas siswa sebesar 50%.

2. Kemampuan memahami materi teks rekon dengan penerapan gamifikasi Quizizz (Siklus I)

Pertemuan kedua berlangsung pada hari Selasa, 14 Mei 2025, yang menandai pelaksanaan Siklus I. Pada tahap ini, pembelajaran dilakukan dengan strategi gamifikasi melalui aplikasi Quizizz

sesuai dengan modul ajar-1 yang sudah disiapkan. Guru menjalankan proses pembelajaran dengan memasukkan semua elemen gamifikasi misalnya kuis interaktif, papan peringkat, serta umpan balik secara langsung.

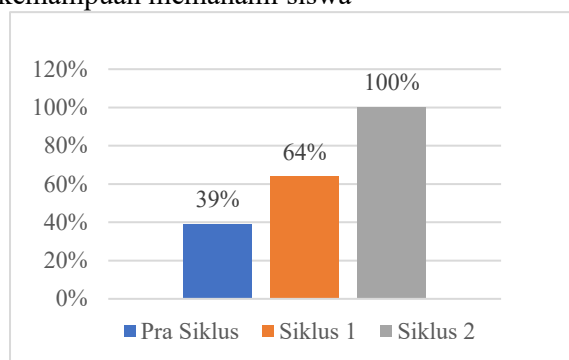
Setelah penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi Quizizz pada siklus I, terjadi peningkatan hasil kemampuan memahami. Nilai rata-rata siswa berubah menjadi 63,8%, dengan tingkat ketuntasan 64%. Aktivitas guru dalam pembelajaran meningkat menjadi 53,3% dan aktivitas siswa menjadi 57,8%. Namun, beberapa siswa masih kurang aktif dan hasil belajar belum sepenuhnya mencapai target ketuntasan.

3. Peningkatan kemampuan memahami teks rekon melalui Gamifikasi Quizizz (Siklus II)

Pertemuan ketiga, sekaligus yang terakhir dalam siklus ini, diadakan pada hari Senin, 19 Mei 2025 dan merupakan pelaksanaan Siklus II. Di tahap ini, pembelajaran dilakukan dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya, menggunakan modul ajar-2 yang telah direvisi. Penggunaan media Quizizz tetap dilanjutkan dengan beberapa penyesuaian strategi agar pelaksanaan kuis lebih efektif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa secara maksimal.

Pada siklus II, strategi pembelajaran diperbaiki dan pendampingan lebih optimal. Hasilnya, rata-rata nilai siswa meningkat hingga mencapai 83,3, dan 100% siswa mencapai ketuntasan dalam belajar meskipun sebagian siswa berada tepat pada batas nilai KKM 75. Aktivitas guru meningkat hingga 86,6% dan aktivitas siswa mencapai 82,8%. Data angket menunjukkan 88,8% siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan Quizizz dan merasa lebih mudah memahami materi teks rekon.

a. Grafik data hasil kemampuan memahami siswa



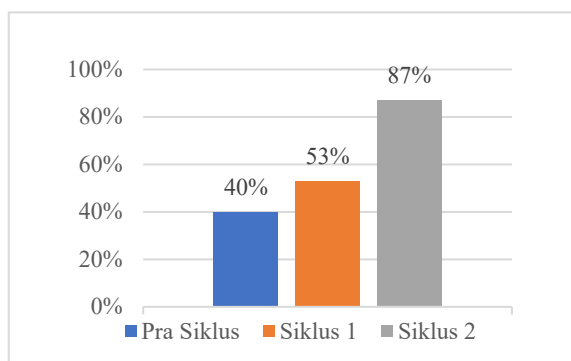
Gambar 1. Hasil Kemampuan Memahami Siswa pada Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan grafik pada gambar 1, kemampuan siswa dalam memahami materi mengalami kenaikan yang cukup berarti dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II. Di awal penelitian pra-siklus, hanya mencapai 39% siswa yang berhasil mencapai KKM, hal ini menunjukkan sebagian siswa masih kesulitan. Ketika pembelajaran gamifikasi Quizizz mulai diterapkan di siklus I, angka ketuntasan naik menjadi 64%. Kenaikan ini menandakan bahwa metode baru yang digunakan mulai memberikan hasil, meskipun belum sepenuhnya maksimal.

Pada siklus II, pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Artinya, semua siswa di kelas telah berhasil memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah. Pencapaian ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran menggunakan Quizizz benar-benar ampuh untuk membantu siswa menguasai materi teks rekonstruksi. Dari sini bisa disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi melalui Quizizz memberikan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di setiap tahapan pembelajaran.

b. Grafik data aktivitas guru

Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan baik, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Observasi ini dilakukan untuk menilai sejauh mana guru mampu melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Aktivitas guru yang diamati meliputi aspek pembukaan pembelajaran, kegiatan inti, hingga penutup.



Gambar 2. Aktivitas Guru Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Pada Gambar 2, terlihat adanya kemajuan yang bertahap dalam aktivitas guru mulai dari tahap pra siklus hingga siklus II. Pada tahap awal (pra siklus) persentase aktivitas guru baru mencapai 40%, yang menunjukkan bahwa peran guru dalam mengelola pembelajaran masih kurang optimal. Rendahnya persentase ini terjadi oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga suasana kelas menjadi kurang dinamis.

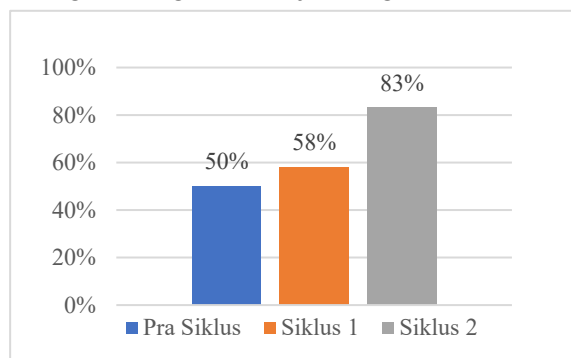
Pada siklus I, aktivitas guru mulai menunjukkan perbaikan dengan mencapai angka 53%. Kenaikan ini merupakan dampak positif dari mulai diterapkannya strategi pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan platform Quizizz. Meski demikian, hasil pada siklus I ini belum bisa dikatakan memuaskan karena masih ditemukan berbagai kendala dalam pelaksanaannya. Beberapa aspek yang masih perlu diperbaiki antara lain kemampuan guru dalam mengatur alokasi waktu pembelajaran dan penguasaan teknologi media pembelajaran yang belum sepenuhnya dikuasai.

Selanjutnya, pada siklus II aktivitas guru mencapai 87%, hasil yang diperoleh menunjukkan perkembangan yang baik daripada siklus pembelajaran yang lalu. Ini membuktikan bahwa guru kini sudah lebih mahir dalam mengendalikan kelas, memanfaatkan berbagai media pendukung pembelajaran, dan memberikan arahan serta motivasi yang tepat untuk siswa. Peningkatan ini juga menggambarkan bahwa penerapan gamifikasi melalui Quizizz telah membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan terarah.

Dengan demikian, grafik tersebut memperlihatkan adanya perkembangan yang konsisten dan signifikan dari pra siklus ke siklus II. Hal ini menandakan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan guru mampu memberikan dampak positif terhadap jalannya proses pembelajaran di kelas.

c. Grafik data aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung diamati untuk mengetahui keterlibatan mereka dalam setiap tahapan kegiatan belajar, mulai dari pembukaan, inti, hingga penutup. Observasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa berpartisipasi aktif dalam menjawab salam, mendengarkan penjelasan guru, bertanya, serta ikut serta dalam kegiatan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran. Pada pra siklus, aktivitas siswa masih tergolong rendah karena pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif. Memasuki siklus I, keterlibatan siswa mulai mengalami peningkatan meskipun belum merata pada semua aspek. Sedangkan pada siklus II, aktivitas siswa meningkat secara optimal, terlihat dari banyaknya siswa yang terlibat aktif dalam bertanya, menjawab, serta mengikuti kegiatan belajar dengan antusias.



Gambar 3. Aktivitas Siswa Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

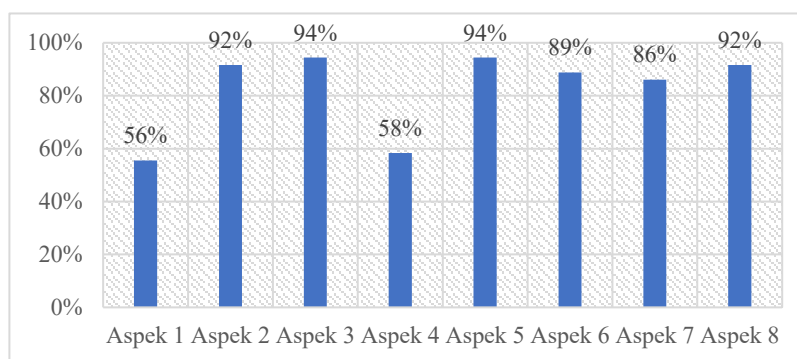
Berdasarkan grafik pada gambar 3, terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklus pembelajaran. Pada tahap pra siklus, persentase aktivitas siswa hanya memperoleh 50%, yang menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa masih berada pada kategori cukup. Setelah dilaksanakannya perbaikan pada Siklus I, terjadi kenaikan menjadi 57,8%. Peningkatan ini memang belum terlalu meningkat, namun telah menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan mulai memberikan dampak cukup positif terhadap aktivitas siswa.

Selanjutnya, pada siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang jauh lebih tinggi, yaitu mencapai 82,8%. Hasil ini mengindikasikan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus sebelumnya berjalan efektif sehingga siswa semakin aktif, baik dalam mengikuti instruksi, berdiskusi, maupun memberikan respon terhadap pertanyaan guru.

Secara keseluruhan, grafik ini terlihat terjadi peningkatan yang konsisten dan nyata dari pra siklus hingga siklus II. Dengan kata lain, tindakan yang diberikan dalam penelitian tindakan kelas ini terbukti dapat mendorong keterlibatan belajar siswa hingga mencapai kategori baik.

d. Grafik Data respon Siswa

Untuk upaya mengetahui respon siswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan media Quizizz, peneliti menyebarkan angket respon siswa setelah pelaksanaan siklus II. Data respon ini bertujuan untuk menggambarkan sejauh mana siswa merasa tertarik, termotivasi, dan terbantu dalam memahami materi pembelajaran melalui pendekatan yang digunakan. Respon siswa menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan metode dari sisi pengalaman belajar siswa secara langsung.



Gambar 4. Data respon siswa

Secara umum, mayoritas siswa memberikan tanggapan positif pada pembelajaran teks rekon dengan metode dan model pembelajaran yang digunakan guru, yaitu melalui pendekatan gamifikasi berbasis Quizizz. Siswa merasa bahwa metode tersebut membantu mereka dalam memahami, menganalisis, dan menulis teks rekon secara lebih menyenangkan dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme oleh Vygotsky dalam (Supardan, 2016:1) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan sangat efektif jika siswa terlibat langsung dalam proses membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang bermakna. Dalam hal ini, gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang merangsang partisipasi dan kolaborasi antar siswa.

Selain aspek kognitif, pengalaman menyenangkan yang dihadirkan Quizizz berdampak pada kepercayaan diri dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, bertanya, serta aktif menyelesaikan soal. Proses evaluasi dan umpan balik instan mendorong siswa untuk memperbaiki pemahaman secara mandiri. Hal tersebut secara keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi Quizizz pada pembelajaran teks rekon tidak hanya berpengaruh pada hasil akademik tetapi juga membentuk lingkungan belajar kolaboratif, partisipatif, dan adaptif terhadap teknologi, sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel 36 siswa, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat (tiga pertemuan) belum dapat menunjukkan efek jangka panjang dari penerapan gamifikasi terhadap pemahaman teks rekon.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian, disarankan untuk melakukan penelitian

lanjutan dengan sampel yang lebih luas mencakup beberapa kelas atau untuk meningkatkan validitas eksternal. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol untuk membandingkan efektivitas gamifikasi dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, perlu dilakukan penelitian jangka panjang untuk mengamati efek berkelanjutan penerapan gamifikasi terhadap kemampuan memahami siswa secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini membuktikan efektivitas gamifikasi Quizizz dalam meningkatkan kemampuan memahami teks rekon siswa kelas X SMA Negeri 3 Tuban. Transformasi pembelajaran melalui pendekatan *student-centered learning* dengan elemen gamifikasi telah menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam aspek kognitif dan afektif pembelajaran. Data empiris menunjukkan progres kemampuan siswa yang terukur jelas, dari tingkat ketuntasan awal 38,8% pada pretest meningkat menjadi 63,8% pada siklus I dan mencapai ketuntasan penuh 100% pada siklus II. Peningkatan nilai rata-rata dari 72 menjadi 83,3 mengindikasikan bahwa strategi gamifikasi tidak sekedar meningkatkan keterlibatan, tetapi juga kualitas pemahaman siswa terhadap struktur dan karakteristik teks rekon.

Implementasi Quizizz sebagai platform gamifikasi telah berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif. Adanya elemen kompetisi, umpan balik secara langsung, dan visualisasi pencapaian mendorong motivasi intrinsik bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berfokus pada siswa dan pengembangan kompetensi melalui pengalaman bermakna. Temuan penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis bagi guru bahasa Indonesia dalam mengoptimalkan pembelajaran teks rekon melalui integrasi teknologi digital. Gamifikasi Quizizz terbukti menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran konvensional, sekaligus mempersiapkan siswa menghadapi era digital dengan kemampuan literasi yang komprehensif. Strategi ini dapat diadaptasi untuk materi pembelajaran bahasa Indonesia lainnya dengan penyesuaian yang tepat sesuai kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, H., & Firmansyah, D. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Ditinjau dari Soal TIMSS. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(1), 55–60. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i1.274>
- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. Jakarta: Rineka Cipta, 173(2). *Galang Tanjung*, 2504, 1–9.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts. In *CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 5–8. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1979742.1979575>
- Dzikri. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Rangka Memenuhi Kebutuhan Belajar Generasi Z. *Tahsinia*, 4(2), 401–414. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v4i2.181>
- Farhana. (2019). Meningkatkan Kemampuan Memulis Teks Recount Pada Siswa Dengan Menggunakan Teknik Pemetaan Semantik. *Jurnal Instruksional*, 1(1), 66–75. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/view/4888/5755>
- Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akhiriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, & Mardiana Andarwati. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 5(3), 219–228.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, Volume 10(April), 12. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Kusuma Ardi, S. D., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa*,

- Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), 65–78. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nahar, N. I. (2016). Behavioristics. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 89–99. <https://doi.org/10.4324/9781003014546-7>
- Ningsi, S., Hajar, A., & Suharman, A. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat dan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di SMPN 1 Salomeko. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i2.98>
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78–86. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i3.87>
- Septia Ningsi, Andi Hajar, & A. Suharman. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Platform Quiziz Dalam Meningkatkan Minat Dan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di SMPN 1 Salomekko. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 44–52. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i2.98>
- Supardan, H. D. (2016). Teori dan Pratik pendekatan dalam pembelajaran. *Jurnal Edunomic*, 4 No.1(1), 1–15.
- Widarsih, O., Yulistio, ; Didi, Trianto, ; Agus, Bengkulu, K., & Bulan, T. (2021). Analisis Tipe Teks Rekon (Struktur dan Aspek Kebahasaan) pada Teks Berita Media Center. *Nuances of Indonesian Languages*, 1(3), 44–49. <https://doi.org/10.51817/nila.v2i1.74>