



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Efektivitas Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Platform Quizizz terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi

Fitria Rahmawati¹(✉), Cahyo Hasanudin²,

^{1,2} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia, IKIP PGRI Bojonegoro,
Indonesia

rahmawativ308@gmail.com

Abstrak – Keterampilan menulis teks biografi siswa masih perlu ditingkatkan karena pembelajaran sebelumnya kurang menarik dan tidak mampu memfasilitasi siswa menyusun ide secara runtut dan komunikatif. Penggunaan model pembelajaran gamifikasi berbasis platform Quizizz diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model gamifikasi melalui Quizizz dalam meningkatkan kemampuan menulis teks biografi siswa. Metode yang digunakan adalah quasi-experimental dengan desain one-group pretest-posttest yang melibatkan 15 siswa sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui tes menulis teks biografi dan dianalisis menggunakan N-Gain serta uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest 57,77 menjadi 86,66 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Uji t menghasilkan nilai t hitung $13,66709 > t$ tabel 2,14479, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan awal dan akhir siswa setelah diberi perlakuan. Dengan demikian, model pembelajaran gamifikasi berbasis platform Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks biografi siswa.

Kata kunci – Gamifikasi, Quizizz, Menulis Teks Biografi

Abstract – Students' biographical writing skills still need to be improved because previous learning methods were not interesting and did not enable students to organize their ideas in a coherent and communicative manner. The use of a gamification learning model based on the Quizizz platform is believed to create a more interactive, competitive, and enjoyable learning atmosphere, thereby increasing students' motivation and focus. This study aims to determine the effectiveness of the gamification model through Quizizz in improving students' biographical writing skills. The method used is quasi-experimental with a one-group pretest-posttest design involving 15 students as samples. Data were collected through biographical writing tests and analyzed using N-Gain and paired t-tests. The results showed an increase in the average score from 57.77 on the pretest to 86.66 on the posttest, with an N-Gain score of 0.71, which is classified as high. The t-test produced a calculated t-value of $13.66709 > t$ -table 2.14479, which means that there was a significant difference between the students' initial and final abilities after being given the treatment. Thus, the Quizizz platform-based gamification learning model proved to be effective in improving students' biographical text writing skills.

Keywords – Gamification, Quizizz, Biographical Text Writing

PENDAHULUAN

Menulis ialah sebuah bentuk kompetensi linguistik yang diimplementasikan guna mengungkapkan gagasan dan perasaan, produktif dan ekspresif melalui komunikasi tidak langsung dengan orang lain (Tarigan, 2008). Aktivitas ini merupakan upaya menuangkan pemikiran, pendapat, dan mentransformasikan ide-ide ke dalam narasi teksual guna menjamin pesan tersebut diterima dan dipahami pembaca (Khulsum dkk., 2018). Selain itu, menulis menjadi sarana penting untuk mengungkapkan ide, pemikiran, serta perasaan melalui media bahasa tulis (Ali, 2021). Sejalan dengan itu, Dalman (2011) menyatakan bahwa menulis merupakan bentuk aktivitas komunikasi yang berfungsi sebagai media untuk menyalurkan pesan maupun informasi kepada orang lain. melalui penggunaan bahasa tulis sebagai media komunikasi.

Keterampilan menulis merupakan kemampuan berbahasa yang menuntut latihan berkelanjutan supaya dapat dikuasai secara optimal (Kurniasih dkk., 2024). Aktivitas tersebut berkaitan dengan kecakapan seseorang dalam mengekspresikan pikiran secara tertulis, mulai dari bentuk paling sederhana berupa kata hingga bentuk yang lebih kompleks seperti penyusunan sebuah karangan utuh (Putri & Taufik, 2024). Selain itu, keterampilan menulis juga dapat dipahami sebagai kemampuan berkomunikasi secara tidak langsung melalui penyampaian pikiran dan perasaan dengan memanfaatkan struktur bahasa serta kosakata yang mudah dipahami oleh pembaca (Palimbong, 2021).

Keterampilan menulis bertujuan untuk mengasah kecerdasan, mengembangkan daya imajinasi, menumbuhkan rasa percaya diri, serta mempermudah pengumpulan informasi (Sanul dkk., 2025). Menurut Qadaria dkk., (2023) keterampilan menulis agar pembaca mampu memahami maksud serta gagasan yang ingin diungkapkan penulis melalui karyanya. Kegiatan menulis berperan sebagai instrumen bagi peserta didik dalam mengembangkan pemikiran, wawasan, serta pendapatnya, sehingga dapat tumbuh sebagai kebiasaan yang positif (Maulidya dkk., 2025).

Kurikulum Bahasa Indonesia kelas X, menetapkan kemahiran dalam menyusun teks biografi sebagai salah satu kompetensi linguistik utama yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik. Menurut Sari dkk., (2019), biografi ialah tulisan yang memuat kisah hidup seorang tokoh secara runtut, mencakup biodata serta perjalanan hidup tokoh tersebut. Sedangkan menurut Aulia dan Gumilar (2021) menjelaskan bahwa teks biografi yakni tulisan yang memaparkan perjalanan hidup yang ditulis oleh pihak lain. Dengan kata lain, biografi dapat diartikan sebagai karya tulis tentang kronologi atau dinamika kehidupan seseorang. Teks biografi ialah tulisan yang menggambarkan kisah hidup seseorang secara nyata serta mengandung pesan atau nilai yang dapat memberikan inspirasi (Ayuningsih & Safina, 2025).

Teks biografi memberikan beragam manfaat penting, baik dalam konteks pembelajaran maupun dalam meningkatkan kemampuan menulis. Sejalan dengan

pendapat Elisabeth dkk., (2024), melalui pembelajaran biografi, pembaca dapat mempelajari perilaku dan karakter tokoh yang di ceritakan. Menurut Syafitri (2022), kegiatan menulis biografi membantu seseorang mendalamai pengalaman hidup tokoh tertentu, mengenalkan sosok berpengaruh yang jarang diketahui, serta melatih kemampuan menulis autobiografi. Selain itu, teks biografi juga menjadi sarana belajar untuk mengenal kehidupan tokoh, termasuk keberhasilan dan kekurangannya (Florentina dkk., 2024).

Teks biografi memiliki karakteristik tertentu yang menjadikannya berbeda dari jenis teks lainnya. Disamping itu, teks biografi memuat nilai-nilai pembelajaran yang mampu berperan dalam menumbuhkan dorongan dan inspirasi bagi pembacanya (Daulai, 2024). Teks biografi disusun secara sistematis dengan alur waktu yang terstruktur, dengan demikian riwayat hidup tokoh dapat dipaparkan secara kronologis dan historis (Maulina dkk., 2023). Secara umum, teks biografi biasanya terdiri atas tiga komponen penting, yakni informasi identitas tokoh, uraian mengenai berbagai peristiwa di hidupnya, serta penjelasan tentang tantangan atau masalah yang dihadapi oleh tokoh tersebut (Bachtiar, 2021).

Model pembelajaran merupakan rancangan kegiatan belajar yang berisi langkah-langkah pembelajaran dari awal hingga akhir dan diterapkan oleh guru dengan ciri tertentu sebagai wadah atau kerangka yang memuat penerapan pendekatan, metode, serta teknik pembelajaran (Sudrajat, 2008). Menurut Sundari (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran ialah kumpulan rencana yang disusun berdasarkan teori dan hasil riset, meliputi langkah pelaksanaan, fasilitas dukungan, dan penilaian. Model pembelajaran merupakan bentuk keseluruhan proses belajar yang mencakup berbagai metode, teknik, dan prosedur yang saling berkaitan (Huda, 2014).

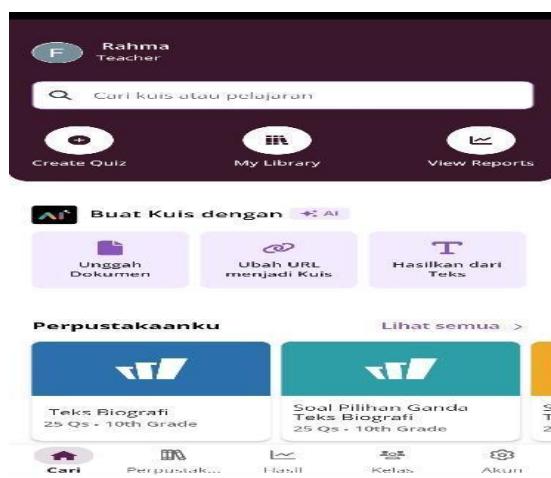
Gamifikasi dapat dipahami sebagai cara pembelajaran yang mengadopsi prinsip dan mekanisme permainan ke dalam kegiatan belajar, seperti penerapan sistem skor, tantangan, dan bentuk apresiasi tertentu, guna menciptakan suasana instruksional yang mampu menstimulasi antusiasme dan memberikan kebermanfaatan nyata bagi siswa (Lusianti dkk., 2025). Pendekatan ini dipandang sebagai inovasi dalam pendidikan karena penggunaan unsur permainan terbukti efektif dalam memicu partisipasi dinamis peserta didik serta memperkuat dorongan belajar, yang pada akhirnya memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian akademik mereka (Sari & Alfiyan, 2023). Dalam konteks ini, gamifikasi hadir sebagai pendekatan instruksional yang berfokus pada stimulasi motivasi intrinsik siswa, serta meningkatkan minat mereka terhadap proses belajar (Manik & Silalahi, 2025).

Saat ini, berbagai media pembelajaran telah dikembangkan sebagai keaktifan dan prestasi belajar siswa. Salah satunya adalah media berbasis game kuis, yaitu Quizizz, yang merupakan platform berbasis web dan aplikasi yang memudahkan guru maupun dosen dalam membuat permainan interaktif sebagai media

pembelajaran daring (Sunarko dkk., 2025). Menurut Citra dan Rosy (2020), Quizizz berfungsi sebagai sarana belajar berbasis interaksi yang mendukung guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Hasibuan dan Hasibuan (2025) menyatakan bahwa Quizizz memiliki beragam fitur yang dapat mengembangkan kompetensi peserta didik. Media ini juga memiliki daya tarik tersendiri karena dilengkapi audio pendukung sehingga siswa lebih terjaga keterlibatannya saat mengerjakan kuis atau tes.

Penggunaan Quizizz memiliki peran yang melampaui sekadar sarana pemahaman materi bagi peserta didik, melainkan juga dapat mendorong motivasi belajar siswa. Saat siswa merasa tertarik dan menikmati media pembelajaran yang digunakan, tingkat pemahaman terhadap materi cenderung menjadi lebih baik (Maarif dkk., 2025). Menurut Pakudu dan Safaat (2024), quizizz tidak sekadar penciptaan suasana belajar yang atraktif dan menghibur, sekaligus berperan dalam mengurangi kesenjangan belajar melalui pendekatan yang lebih adaptif dan terarah. Sementara itu, Irawan dan Amirudin (2024) menambahkan bahwa quizizz juga bertujuan untuk meningkatkan semangat kompetisi antar siswa melalui fitur peringkat otomatis setelah kuis selesai, strategi ini memudahkan guru dalam mengevaluasi tingkat apabilitas peserta didik dalam menyerap materi.

Pada penerapannya sebagai media belajar-mengajar, Quizizz memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya efektif dan menarik bagi siswa. Quizizz merupakan media berbasis web yang menjadikan proses penilaian lebih interaktif, sehingga meningkatkan ketertarikan dan fokus siswa dalam mengerjakan soal. Platform ini juga memudahkan guru dalam memberikan penilaian serta merekam hasil kinerja siswa sebagai bahan evaluasi (Rahmania dkk., 2023). Selain itu, Quizizz memanfaatkan teknologi game edukasi daring secara gratis, yang membuat proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan menarik. Setiap soal memiliki batas waktu yang melatih siswa berpikir cepat dan tepat (Kusumadewi & Aeni, 2022). Penggunaan Quizizz juga berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa melalui fitur interaktif dan sistem peringkat yang memiliki kapabilitas untuk mengakselerasi dorongan internal siswa sekaligus menstimulasi keterlibatan dinamis dalam kegiatan instruksional (Pakaya dkk., 2025).

Gambar 1. Media Pembelajaran

Media gamifikasi dapat diakses pada link berikut:

<https://wayground.com/admin/quiz/6926d567b72caa2b783e3d37?aiQuizGen=true&autoSnip=true&aiQuizPublished=true>

Sintaks pembelajaran model gamifikasi yang berbasis platform quizizz dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Sintak Pembelajaran Gamifikasi

Konsep	Implementasi
Penentuan Tujuan Pembelajaran	Guru menentukan dan menentukan arah capaian pembelajaran yang menjadi target utama menggunakan aplikasi Quizizz
Pemilihan Konten	Guru menyeleksi materi pembelajaran yang relevan untuk diajarkan melalui aplikasi Quizizz,
Pembuatan Pertanyaan,	Guru merancang pertanyaan yang bersifat interaktif namun tetap menarik, sehingga dapat memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap konsep dasar materi pembelajaran.
Penerapan Elemen Permainan,	Guru mengintegrasikan berbagai elemen khas permainan yang disusun untuk menghadirkan kondisi belajar yang menyenangkan, kompetitif, serta interaktif agar peserta didik menjadi tertantang untuk berpartisipasi aktif.
Pemberian Umpaman Balik	Guru memegang peranan dalam merespon umpan balik secara cepat dan konstruktif terkait kebenaran atau kesalahan jawaban yang diberikan oleh siswa.

Fasilitasi Kompetisi	Guru juga berperan sebagai motivator dan pengarah agar kompetisi yang berlangsung dapat meningkatkan semangat belajar siswa tanpa menimbulkan rasa tekanan atau persaingan negatif
Evaluasi dan penyesuaian	Guru perlu secara sistematis menilai efektivitas penerapan <i>Gamification</i> yang telah dilakukan, dengan maksud untuk menemukan kekuatan serta kelemahan sehubung dengan pembelajaran yang telah diimplementasikan.

(dikembangkan dari teori Rahmania dalam Irawan dkk., 2025)

Berdasarkan pemaparan tersebut, urgensi pelaksanaan studi ini terletak pada upaya untuk melihat tingkat efektivitas penerapan model gamifikasi yang memanfaatkan platform Quizizz dalam meningkatkan keterampilan menulis teks biografi.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan quasi-experimental. Hasanudin dkk., (2025) mengatakan bahwa desain penelitian quasi-experimental cenderung lebih hemat dari segi waktu dan tenaga tanpa harus melakukan pengacakan pembentukan kelompok eksperimen maupun kontrol. Studi ini menerapkan rancangan one-group pretest-posttest design. Sejalan dengan pandangan Nuryanti (2019), model eksperimen ini memfokuskan observasi pada satu kelompok subjek saja, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah intervensi tanpa melibatkan kelompok pembanding eksternal. Dalam pelaksanaannya, subjek penelitian terlebih dahulu diberikan pretest sebelum mendapatkan tindakan. Setelah tindakan diberikan, subjek kemudian mengikuti posttest untuk melihat perubahan yang terjadi. Adapun gambar alur studi dipaparkan pada gambar dibawah ini.

Gambar 2. Desain Penelitian *Pretest-Posttest* (Nuryanti, 2019)

T_1 (pretest)	X (treatment)	T_2 (posttest)
--------------------	--------------------	---------------------

Pemilihan partisipan dilakukan karena siswa kelas 10 SMK Ponpes Abu Dzarrin dinilai memiliki karakteristik yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu sedang mempelajari materi menulis teks biografi. Selain itu, penggunaan model pembelajaran gamifikasi berbasis Quizizz dianggap relevan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa di tingkat tersebut, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Seluruh partisipan berasal dari jenjang kelas yang sama, sehingga memiliki tingkat perkembangan kognitif, pengalaman belajar, serta latar kurikulum yang relatif serupa. Keseragaman ini membantu meminimalkan faktor luar yang dapat mempengaruhi hasil studi.

Informasi empiris dalam studi ini dihimpun dengan mengaplikasikan tes instrumen sebagai teknik pengambilan data utamanya, yang dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 2. Pedoman Penskoran

Indikator	Pedoman penskoran
Orientasi	<p>3 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan identitas tokoh secara lengkap (identitas diri, lokasi serta waktu kelahiran, kondisi keluarga, dan perjalanan pendidikan) - Pengenalan tokoh disajikan secara menarik dan informatif - Memberikan gambaran awal yang jelas tentang tokoh yang akan diceritakan <p>2 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan identitas tokoh cukup lengkap, namun ada beberapa elemen yang kurang detail - Pengenalan tokoh cukup jelas meskipun kurang menarik - Gambaran awal tentang tokoh sudah ada tetapi kurang mendalam <p>1 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identitas tokoh tidak lengkap atau hanya menyebutkan nama saja - Pengenalan tokoh sangat terbatas dan tidak informatif - Tidak memberikan gambaran awal yang jelas tentang tokoh
Kejadian penting	<p>3 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rangkaian kejadian disusun secara kronologis dan runtut - Mencakup momen-momen utama kehidupan tokoh - Menampilkan perjalanan dari masalah hingga penyelesaian/kesuksesan <p>2 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rangkaian kejadian cukup kronologis dengan beberapa ketidakurutinan - Momen-momen utama tercakup tapi kurang lengkap - Perjalanan masalah hingga penyelesaian sudah ada tapi kurang detail <p>1 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rangkaian kejadian tidak kronologis dan tidak runtut - Momen-momen utama tidak tercakup dengan baik - Tidak menunjukkan perkembangan dari masalah hingga penyelesaian
Reorientasi	<p>3 = Sangat Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan penutup yang berkesan berupa tanggapan, penilaian, atau simpulan.

- Menyajikan akibat yang dialami tokoh secara jelas
- Berfungsi efektif sebagai penutup yang memberikan pemaknaan

2 = Baik

- Memberikan kesan akhir cukup baik meski kurang mendalam
- Menyebutkan akibat yang dialami tokoh tapi kurang detail
- Berfungsi sebagai penutup yang cukup memadai

1 = Kurang

- Tidak memberikan kesan akhir yang berarti
- Tidak menyebutkan akibat yang dialami tokoh
- Bagian penutup tidak efektif atau tidak relevan

Teknik analisis data menggunakan N-Gain seperti berikut.

$$\langle g \rangle = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S - S_{pretest}} \text{ (Pratiwi, 2016) (1)}$$

Tabel 3. Data N. Gain

NO.	Nama	Nilai		N-Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
1	AMN	67	100	1	Tinggi
2	FAH	56	89	0.75	Tinggi
3	JWL	44	78	0.6	Sedang
4	KM	78	100	1	Tinggi
5	LW	44	78	0.6	Sedang
6	LRA	56	89	0.75	Tinggi
7	NM	78	100	1	Tinggi
8	MCY	67	89	0.66666 7	Sedang
9	MRA	56	89	0.75	Tinggi
10	RPC	44	89	0.8	Tinggi
11	SA	44	78	0.6	Sedang
12	TH	44	78	0.6	Sedang
13	YA	78	89	0.5	Sedang
14	WCR	44	67	0.4	Sedang
15	YDR	67	89	0.66666 7	Sedang
Total Nilai				0.71222 2	Tinggi
	total	867	1300		
	total	78	100		
	total	44	67		
	total	58	87		

	total	12.95 767	9.25184 9		
	total	167.9 012	85.5967 1		
Kategori	Jumlah siswa				
Tinggi	7				
Sedang	8				
Rendah	0				
Total	15				

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dilakukan kategorisasi interpretasi melalui tabel berikut.

Kategori	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Uji statistik pada studi ini memanfaatkan Uji t Berpasangan (Paired Sample t-test), adapun rumus perhingannya sebagai berikut.

$$t = \frac{d}{\frac{sd}{\sqrt{n}}}$$

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	Posttest	Pretest
Mean	86.66667	57.77778
Variance	91.71076	179.8942
Observations	15	15
Pearson Correlation	0.796391	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	14	
t Stat	13.66709	
P(T<=t) one-tail	8.66E-10	
t Critical one-tail	1.76131	
P(T<=t) two-tail	1.73E-09	
t Critical two-tail	2.144787	

$$df = n-1 \text{ (Rahmani, Risnawati, & Hamdani, 2025) (2)}$$

Berdasarkan data yang diperoleh, penjelasan statistik dapat diuraikan, mencakup: t merupakan nilai t hitung, \bar{D} menunjukkan rata-rata hasil pengukuran pada sampel 1 dan 2, SD merujuk pada standar deviasi pengukuran kedua sampel, sedangkan N menyatakan total subjek penelitian sebanyak 15.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dalam studi ini mengindikasikan bahwa penggunaan media cerita bergambar secara signifikan berkontribusi pada akselerasi capaian akademik siswa pada kelas sampel. Hal ini dapat dibuktikan melalui perbedaan skor antara skor pretest dan posttest yang dipaparkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Sampel Penelitian

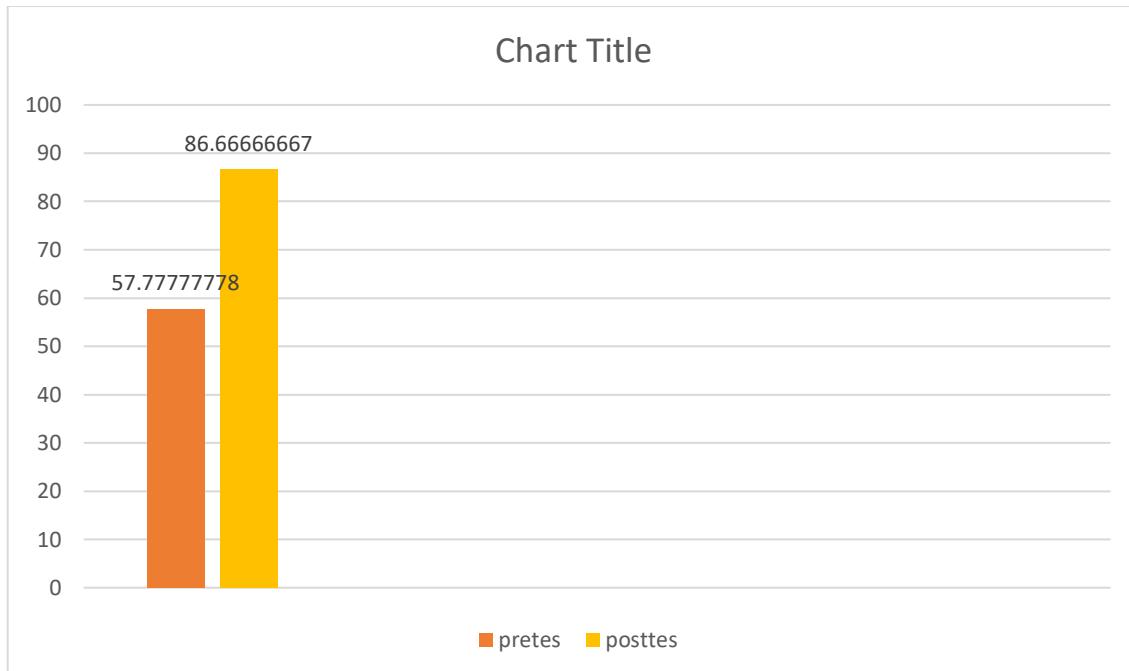
Komponen	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa (n)	15	15
Jumlah Nilai	867	1300
Nilai Tertinggi	78	100
Nilai Terendah	44	67
Rata-rata (\bar{x})	58	87
Standar Deviasi (s)	12.95767	9.251849
Varians (s^2)	167.9012	85.59671

Data menunjukkan adanya eskalasi kompetensi yang meyakinkan setelah model pembelajaran berbantuan Quizizz diterapkan, yang dibuktikan dengan perbandingan hasil tes yang lebih tinggi daripada nilai awal. Penerapan model pembelajaran ini memfasilitasi peserta didik dalam penyerapan penguasaan konsep secara lebih mendalam selama aktivitas pembelajaran. Di samping itu, tahapan pembelajaran dalam model gamifikasi berbasis Quizizz dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga mampu mendukung pengembangan kemampuan menulis teks biografi secara lebih terarah dan sistematis.

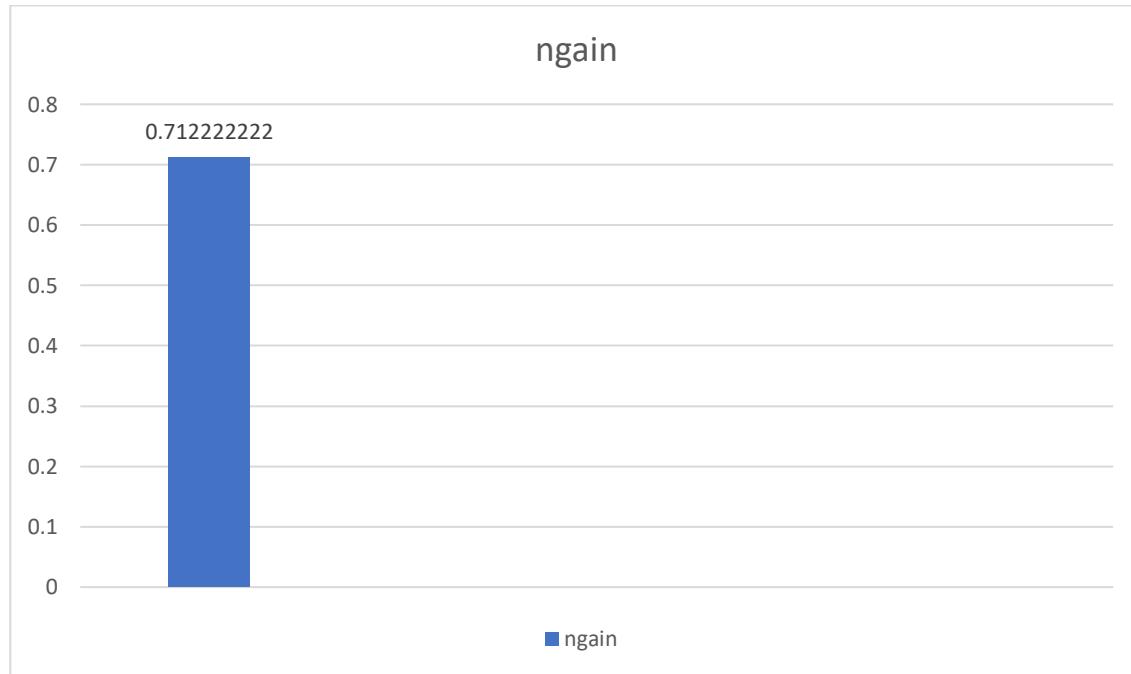
Platform Quizizz dalam penelitian berperan sebagai instrumen edukatif yang mengadopsi elemen permainan, sehingga memudahkan para pembelajar dalam menguasai materi struktur serta kaidah penulisan teks biografi melalui penyajian soal interaktif, poin, peringkat, dan umpan balik langsung. Elemen gamifikasi mencakup tantangan, kompetisi, yang disertai dengan apresiasi hasil menjadikan aktivitas edukatif terasa lebih menggugah minat siswa serta meningkatkan motivasi siswa. Tampilan visual dan fitur permainan pada Quizizz membantu memperkuat pengetahuan siswa, mengingat platform ini menyuguhkan dinamika instruksional yang menyenangkan serta terarah. Penerapan model gamifikasi berbasis Quizizz ini memotivasi siswa untuk aktif mengembangkan pemahaman dengan cara penyelesaian tantangan, pengumpulan informasi, dan penerapan konsep penulisan teks biografi.

Menurut Tazkiyah dan Isro (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan Quizizz tidak hanya membantu siswa mengulang dan mengingat materi yang telah dipelajari, tetapi juga dapat menciptakan suasana persaingan yang positif di antara peserta didik. Melalui fitur permainan dan sistem peringkat, siswa merasa lebih tertantang untuk meraih hasil terbaik sehingga motivasi belajar meningkat. Dengan demikian, penggunaan Quizizz berperan sebagai instrumen instruksional yang efektif dalam mengakselerasi keterlibatan antarsiswa sekaligus membangun iklim pembelajaran yang lebih rekreatif.

Penggunaan platform Quizizz secara empiris mampu mengeskalasi capaian akademik peserta didik, yang dijustifikasi melalui kenaikan skor rata-rata sebesar 28,89, yaitu dari nilai pretest 57,77 menjadi 86,66 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa Quizizz mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih efektif serta memperkuat pemahaman siswa, sebagaimana tampak pada grafik yang disajikan.

**Gambar 3.** Grafik Hasil Belajar

Nilai N-Gain yang diperoleh mencapai 0,712222222, sebagaimana terlihat pada grafik berikut.

**Gambar 2.** Grafik Nilai N-Gain

Mengacu pada grafik perolehan nilai N-Gain, skor senilai 0,7122 memperlihatkan adanya kenaikan kemampuan menulis teks biografi siswa setelah implementasi model pembelajaran gamifikasi berbasis platform Quizizz, yang terklasifikasi pada kategori peningkatan tinggi. Hasil studi menunjukkan bahwa

pemanfaatan unsur permainan dalam Quizizz berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Pencapaian kategori tinggi pada nilai N-Gain tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan kemampuan menulis teks biografi secara signifikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model gamifikasi berbasis Quizizz. Kondisi ini dipengaruhi oleh perbedaan tingkat kesiapan awal siswa, kemampuan berpikir, serta antusiasme mereka terhadap elemen permainan dan tampilan visual yang disajikan dalam Quizizz. Variasi daya serap siswa juga tampak dari kemampuan mereka dalam memahami informasi, menyusun fakta biografis, serta mengorganisasi struktur teks setelah mengikuti proses pembelajaran. Sebagian siswa mampu menyesuaikan diri dengan cepat melalui penggunaan Quizizz sebagai media latihan, sementara siswa lainnya memerlukan waktu lebih lama untuk mengeksplorasi materi dan memperdalam pemahaman melalui pengulangan membaca serta pengerjaan soal secara mandiri.

Meskipun terdapat perbedaan kemampuan antar siswa, capaian nilai N-Gain pada kategori tinggi menegaskan bahwa penerapan model gamifikasi berbasis Quizizz berkontribusi secara signifikan terhadap penguatan kapabilitas menyusun teks biografi pada peserta didik Selaras dnegan studi Irawan dan Dewanthari (2025), menyatakan bahwa pengimplementasian gamifikasi melalui Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan ketelitian siswa dalam kegiatan menulis. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Ningsih dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis Quizizz dapat menambah kapabilitas menulis peserta didik secara signifikan, dikarena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan interaktif. Keselarasan berbagai hasil penelitian tersebut memperkuat simpulan bahwa penerapan gamifikasi dengan bantuan Quizizz dinilai sebagai pendekatan yang representatif dan berdaya guna dalam mengasah kemahiran menyusun narasi biografi. Lebih lanjut, analisis statistik dengan uji t berpasangan (paired sample t-test) mengungkap besarnya tingkat signifikansi dari capaian yang telah diraih.

Hasil uji t dapat dijelaskan dalam tabel dibawah ini:

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	Posttest	Pretest
Mean	86.66667	57.77778
Variance	91.71076	179.8942
Observations	15	15
Pearson Correlation	0.796391	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	14	
t Stat	13.66709	
P(T<=t) one-tail	8.66E-10	
t Critical one-tail	1.76131	
P(T<=t) two-tail	1.73E-09	
t Critical two-tail	2.144787	

Hasil analisis data menggunakan uji t berpasangan, diperoleh nilai t hitung 13,667 dengan derajat kebebasan (df) 14. Pada taraf signifikansi 5%, nilai t tabel yakni 2,144. Karena nilai t hitung melampaui t tabel ($13,667 > 2,144$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan tersebut menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik dalam kemampuan menulis teks biografi setelah diterapkannya model pembelajaran gamifikasi berbasis platform Quizizz. Dengan demikian, meningkatnya hasil belajar, tidak sekadar kebetulan, melainkan pengaruh dari perlakuan pembelajaran yang diberikan.

Perbedaan hasil antara nilai pretest dan posttest memperlihatkan bahwa pengimplementasian model pembelajaran gamifikasi berbasis platform Quizizz berdampak positif pada meningkatnya kemampuan peserta didik dalam menulis teks biografi. Implementasi strategi gamifikasi terbukti mampu menstimulasi dorongan instruksional dalam diri siswa karena kegiatan disajikan dalam bentuk permainan yang menarik. Pemanfaatan Quizizz juga membantu siswa berlatih memahami informasi penting, mengenali struktur teks biografi, serta menyampaikan informasi secara runtut melalui kuis interaktif yang dilengkapi dengan umpan balik langsung. Suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan menjadikan siswa lebih berkonsentrasi dan mampu memahami materi secara lebih optimal.

Penerapan model pembelajaran gamifikasi berbasis platform Quizizz menstimulasi partisipasi interaktif melalui kuis interaktif yang dikemas menyerupai permainan, hal ini menciptakan atmosfer instruksional yang lebih menarik serta bersifat kompetitif. Fitur-fitur seperti penilaian otomatis, pengaturan waktu, serta umpan balik berperan krusial dalam mempertajam pemahaman siswa terhadap struktur teks biografi dengan tingkat akurasi yang lebih tinggi. Melalui latihan berulang yang disajikan dalam bentuk permainan, siswa lebih mudah mengidentifikasi informasi penting tentang tokoh, menyusun alur peristiwa, serta mengembangkan teks biografi dengan struktur yang lebih sistematis. Integrasi model gamifikasi dan platf Quirza ini membuat siswa lebih termotivasi sekaligus meningkatkan ketelitian mereka dalam menulis.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran gamifikasi yang memanfaatkan platform Quizizz secara empiris memberikan kontribusi signifikan terhadap penguatan kapabilitas menyusun narasi biografi pada peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan, sebagaimana tercermin dalam hasil analisis statistik yang memperlihatkan peningkatan kemampuan secara nyata setelah penggunaan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran. Integrasi gamifikasi membuat siswa menjadi lebih termotivasi, fokus, dan teliti, sehingga keterampilan mereka dalam menyusun teks biografi meningkat secara konsisten.

SIMPULAN

Hasil perhitungan uji t dengan tingkat signifikansi 0,05 diperoleh bahwa $t_{0,05;15} = 13,667$ dan $t_{tabel} = 2,144$. Kondisi di mana nilai hitung lebih besar dari tabel ini mengindikasikan adanya perkembangan signifikan pada kapabilitas siswa pasca-intervensi. Dengan demikian, penggunaan model gamifikasi berbantuan Quizizz secara faktual dinyatakan valid dalam mengoptimalkan kemampuan menyusun teks biografis pada siswa.

REFERENSI

- Ali, M. (2021). Peningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan dengan media gambar untuk kelas 2 pada Sdn 93 Palembang. *Pernik*, 4(1), 43-51. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796>.
- Aulia, F.T. dan Gumilar, S.I. (2021). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi.
- Ayuningsih, T., & Safina, N. (2025). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas X Sman 14 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 1-10. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6063>.
- Bachtiar, I. (2021). Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Watampone Kabupaten Bone (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keaktifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8, 261-272.
- Daulai, H. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hots Siswa Pada Materi Teks Biografi Kelas X Mas Proyek Univa Medan (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).
- Elisabeth, M., Thalita, S., & Dahniar, L. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Biografi Pada Peserta Didik Kelas Xb Sman 10 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2022-2023. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 43-51. <https://doi.org/10.31943/bi.v9i1.483>.
- Florentina, V. E., Kusmiarti, R., & Yuniarti, I. (2024). Penggunaan Media Gambar Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Teks Biografi Di

Kelas X Teknik Pengelasan Smk Negeri 4 Rejang Lebong. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 6(3).

<https://jurnalpedia.com/1/index.php/jkp/article/view/2717>.

Hasanudin, C., Fitrianingsih, A., Zulaeha, I., Fitriyana, N., & Saddhono, K. (2025). Si Raca App in Quantum Learning, Is It Effective to be Implemented in Early Reading Material for Primary School? *International Research Journal of Multidisciplinary Scope (IRJMS)*, 6(1), 383-394. <https://doi.org/10.47857/irjms.2025.v06i01.01875>.

Hasibuan, D. H., & Hasibuan, N. I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Menggunakan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas Xi Pemasaran Smkn 1 Medan. *Ikraith-Ekonomika*, 8(2), 492-500.

Huda, M. 2014. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Irawan, I. C., & Amirudin, N. (2024). Penerapan Metode Quizizz Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(1), 37-44. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v7i1.2937>.

Irawan, I. P. A. U., Dewanthari, N. N. T., & Simanjuntak, V. H. M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Quizizz dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Efektif. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 984-994. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1622>.

Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan bahan ajar menulis cerpen dengan media storyboard pada siswa kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.4>.

Kurniasih, N., Nurisminingsih, R., & Yanto, A. (2024). Keterampilan Menulis Esai Bagi Mahasiswa. *Community Development Journal*, 5(1), 2121-2125. https://www.academia.edu/download/111551832/25714_Article_Text_83308_1_10_20240213.pdf

Kusumadewi, R. I., & Aeni, C. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan dan Koperasi*, 3(01), 17-25.

Lusianti, E. F., Faridah, F., & Devianty, R. (2025). Pengembangan Media Wordwall dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Kelas VII MTsN 2 Deli Serdang. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 2(6), 94-107. <http://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/678>.

- Maarif, M. A., Lenda, S. S., Rofiq, M. H., Ismawati, I., & Ardianto, A. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Akidah Akhlak melalui Media Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 1-14. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.836>.
- Manik, A. M., & Silalahi, T. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Materi Aplikasi Perkantoran Berbasis Gamifikasi Berbantuan Classpoint Di Smk Negeri 7 Medan Ta. 2024/2025. *Ikraith-Ekonomika*, 8(2), 1370-1379. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-EKONOMIKA/article/view/5192>.
- Maulidya, A. N., Ghufron, S., Susanto, R. U., & Kasiyun, S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dadu bercerita terhadap peningkatan keterampilan menulis teks narasi siswa kelas V SD Zainuddin. *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 17(2), 147-159. <https://doi.org/10.52166/humanis.v17i2.9736>.
- Maulina, C. R., Murtadho, F., & Purbarani, E. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Media Study Smarter terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Cikarang Selatan. *Anufa*, 1(2), 163-170. <https://anufa-ikaprobsi.org/index.php/anufa/article/view/32>.
- Ningsih, D. S., Saputra, E., & Rambe, R. N. (2025). Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Quizizz terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII. *Journal of Language and Literature Education (JoLaLE)*, 2(2). <https://doi.org/10.70248/jolale.v2i2.2545>.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model pembelajaran kooperatif dengan strategi Team Games Tournament (Tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV Sdlb (penelitian eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design di SLB B Sukapura Kota Bandung). *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 19(1), 40-51. <https://doi.org/10.17509/jassi.v19i1.22711>.
- Pakaya, F., Hafid, R., Dama, M. N., Hasiru, R., & Sudirman, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education*, 3(1), 293-307. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JEBE/article/view/28971>.
- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 56-83. <https://doi.org/10.47918/jeac.v4i1.1641>.
- Palimbong, Y. W. (2021). Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar) <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19283>.

- Pratiwi, D. D. (2016). Pembelajaran learning cycle 5E berbantuan geogebra terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 191-202. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/9684>.
- Putri, A. S. A., & Taufik, T. (2024). Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab Melalui Strategi Pembelajaran Imla'. *Mahira*, 4(1), 35-50. <https://doi.org/10.55380/mahira.v4i1.921>.
- Qadaria, L., Rambe, K. B., Khairiah, W., Pulungan, R. M. I., & Zahratunnisa, E. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis belajar siswa SD kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 97-106. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675>.
- Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568-576. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420>.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: jurnal manajemen pendidikan islam*, 11(2), 114-133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>.
- Sanul, Y., Sukanadi, N. L., & Putra, I. K. W. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Lembar Hasil Observasi Pada Siswa Kelas X. 2 Sma Saraswati 1 Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025. *JIPBSI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 11(2), 53-62. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/jipbsi/article/view/12728>.
- Sari, D. dan Alfiyan, A. (2023). "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Menguatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 3021-7067. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>.
- Sari, S. D., Utami, A. S., & Sunaryo, H. (2019). *Peningkatan keterampilan menulis teks biografi melalui model Think Talk Write pada peserta didik kelas X IPA 2 SMA Negeri 09 Malang*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1). <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/download/7431/3355>.
- Sudrajat, A. (2008). Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. *Online*(<http://smacepiring.wordpress.com>), 1-6.
- Sunarko, A., Chakiki, I., & Zuhriyah, L. (2025). Optimalisasi Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis AI Melalui Platform Quizizz. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 5(5), 1334-1344. <https://doi.org/10.53866/jimi.v5i5.837>.

Sundari, H. (2015). Model-model pembelajaran dan pemerolehan bahasa kedua/asing. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106-117.
<https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.321>

Syafitri, D. E. (2022). Penggunaan Media Audio Visual terhadap Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Teks Biografi Kelas X IPS 1 di SMA Negeri 4 Bengkulu Selatan (Doctoral dissertation, UIN FAS BENGKULU). Retrieved from

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. (Edisi Revisi). Bandung: Angkasa.

Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring di era covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42-51.
<http://dx.doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>.