

The Effect Quizalize Application on Tenth Grade Students' Reading Comprehension

[Pengaruh Aplikasi Quizalize Terhadap Kemampuan Pemahaman Bacaan Siswa Kelas Sepuluh]

Calista Ananda Nabhila¹⁾, Vidya Mandarani^{*,2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: vmandarani@umsida.ac.id

Abstract. *This study aimed to determine the effect of Quizalize on reading comprehension of descriptive texts among tenth-grade students. This study used a pre-experimental design with a one-group pre-test and post-test design. The participants were 35 tenth-grade students at public senior high school in Sidoarjo. The data were collected through a pre-test and a post-test consisting of multiple-choice questions on descriptive texts. The data were analyzed using SPSS. The result of the normality test showed that the data were not normally distributed; therefore, the Wilcoxon Signed Rank Test was used to test the hypothesis. The findings showed a significant difference between the students' pre-test and post-test scores after the treatment. The students also improved in understanding vocabulary, finding the main idea, identifying detailed information, understanding contextual meaning, and making simple inferences. In addition, they became more active and interested during the learning activities because Quizalize provided interactive quizzes, scoreboards, leaderboards, and immediate feedback. In conclusion, the findings indicate that Quizalize was effective in improving students' reading comprehension of descriptive texts and can be used as an alternative game-based learning platform in EFL classrooms.*

Keywords - Quizalize, reading comprehension, descriptive text, EFL, game-based learning.

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Quizalize terhadap kemampuan memahami bacaan teks deskriptif pada siswa kelas X. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen dengan one-group pre-test and post-test design. Partisipan dalam penelitian ini adalah 35 siswa kelas sepuluh di salah satu sekolah menengah atas negeri di Sidoarjo. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test yang terdiri atas soal pilihan ganda mengenai teks deskriptif. Data dianalisis menggunakan SPSS. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga uji Wilcoxon Signed Rank digunakan untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test siswa setelah diberikan perlakuan. Siswa juga mengalami peningkatan dalam memahami kosakata, menemukan gagasan utama, mengidentifikasi informasi rinci, memahami makna kontekstual, dan membuat inferensi sederhana. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dan tertarik selama kegiatan pembelajaran karena Quizalize menyediakan kuis interaktif, papan skor, papan peringkat, dan umpan balik secara langsung. Sebagai kesimpulan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizalize efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami bacaan teks deskriptif siswa dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif platform pembelajaran berbasis permainan di kelas EFL.*

Kata Kunci - Quizalize, membaca pemahaman, teks deskriptif, EFL, pembelajaran berbasis permainan.

I. PENDAHULUAN

Pemahaman membaca dalam bahasa Inggris sebagai bahasa asing bukan hanya tentang mengetahui arti kata. Ini juga tentang bagaimana siswa memahami ide dengan menghubungkan kosakata, kalimat, dan konteks dalam teks. Satria menjelaskan bahwa siswa membutuhkan kosakata yang cukup dan kemampuan untuk memahami makna pada tingkat kalimat dan teks menggunakan konteks [1]. Ini menunjukkan bahwa pemahaman membaca adalah proses memahami makna, bukan hanya menerjemahkan kata-kata. Meskipun kosakata itu penting, itu tidak cukup dengan sendirinya untuk membantu siswa memahami sebuah teks. Sebuah studi sebelumnya yang dilakukan oleh Pratiwi et al. menunjukkan bahwa memahami idiom, bahasa kiasan, dan referensi budaya erat kaitannya dengan latar belakang pengetahuan dan kesadaran siswa akan konteks [2]. Demikian pula, Wisudawati et al. menjelaskan bahwa mengaktifkan pengetahuan latar belakang sebelum membaca dapat membantu siswa EFL memahami teks dengan lebih efektif karena memungkinkan mereka untuk menghubungkan informasi baru dengan apa yang sudah mereka ketahui [3]. Studi terbaru oleh Samudera dan Lolita juga melaporkan bahwa strategi aktivasi skema, seperti bagan KWL, kosakata pra-pengajaran, dan penggunaan alat bantu visual, dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang teks baik pada tingkat dasar maupun lebih dalam [4]. Selain itu, Ramadhianti dan Somba menyatakan bahwa pemahaman membaca dalam bahasa asing membutuhkan pengetahuan kosakata (kosakata), pemahaman bahasa, dan pengetahuan latar belakang yang cukup untuk menafsirkan informasi secara akurat [5].

Penelitian terbaru oleh Rachmatia et al. juga menjelaskan bahwa strategi aktivasi skema membantu siswa EFL menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan informasi baru, yang meningkatkan kinerja pemahaman membaca [6]. Biboussi juga menyatakan bahwa mengaktifkan pengetahuan latar belakang siswa sebelum kegiatan membaca dapat membantu peserta didik memahami teks secara lebih efektif dan meningkatkan hasil pemahaman [7]. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman membaca tidak hanya dipengaruhi oleh penguasaan kosakata tetapi juga oleh kemampuan siswa untuk menghubungkan teks dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya.

Faktor-faktor ini penting karena pemahaman membaca tergantung pada seberapa baik siswa memahami bahasa dan menggunakan petunjuk kontekstual dari teks saat membaca. Siswa yang dapat memahami makna pada tingkat kalimat dan teks biasanya membaca dengan lebih lancar dan benar. Sebaliknya, siswa yang tidak memiliki pemahaman bahasa yang baik sering menghadapi masalah, seperti salah memahami isi, kehilangan jejak ide, atau tidak dapat menemukan ide utama teks. Kondisi ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Patty dan Hattu, menunjukkan bahwa banyak pelajar EFL kesulitan dengan pemahaman membaca karena keterbatasan pemahaman bahasa dan pemahaman kontekstual [8]. Demikian pula, penelitian terbaru oleh Koda menjelaskan bahwa pelajar EFL sering mengalami kesulitan membaca karena terbatasnya paparan teks bahasa Inggris dan keterampilan pemahaman bahasa yang tidak memadai [9].

Dalam situasi kelas yang nyata, banyak siswa masih menghadapi kesulitan pemahaman bacaan, meskipun penguasaan kosakata dan pengetahuan latar belakang sangat penting untuk membaca. Kesulitan ini sering disebabkan oleh kosakata yang terbatas, kebiasaan membaca yang lemah, dan kurangnya umpan balik yang efektif selama proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Rahmawati [10]. Siswa yang mengalami kesulitan memahami bahasa dan menggunakan petunjuk kontekstual sering kesulitan untuk menafsirkan teks dengan benar dan mengidentifikasi informasi penting. Ramadhan dkk. juga menyatakan bahwa pemahaman bahasa yang tidak memadai dapat menyebabkan siswa salah memahami teks, kehilangan ide-ide penting, dan gagal mengidentifikasi poin utama dari suatu bagian [11]. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang digunakan dalam kelas membaca harus menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Untuk itu, Quizalize terpilih dalam penelitian ini sebagai platform kuis berbasis web yang menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis game.

Quizalize memberikan kuis interaktif, berbagai jenis pertanyaan, dan umpan balik cepat untuk membantu siswa belajar membaca, terutama kosakata dan memahami bahasa. Melalui aktivitas kuis, skor, dan respons cepat, Quizalize membuat siswa lebih aktif dan membantu mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, Quizalize memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara individu dan kolektif. Ayuningtyas menjelaskan bahwa Quizalize sebagai alat pembelajaran berbasis kuis digital meningkatkan keterlibatan dan literasi digital siswa dalam kegiatan pembelajaran [12]. Studi ini menyoroti bahwa platform kuis interaktif mendukung penilaian formatif dengan memberikan umpan balik langsung dan membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran melalui partisipasi aktif. Penelitian terbaru oleh Widiyanto et al. [13] menunjukkan bahwa penggunaan Quizalize sebagai platform kuis berbasis game dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa Quizalize dapat mendukung siswa dalam mengembangkan pemahaman membaca yang lebih baik melalui kegiatan pembelajaran interaktif. Selain itu, Salim dan Sukarno menyatakan bahwa platform pembelajaran gamified yang menekankan umpan balik adaptif lebih efektif daripada metode pengajaran tradisional karena memberikan respon langsung yang membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih efisien. [14].

Studi terbaru juga mendukung efektivitas pembelajaran berbasis game (GBL) di kelas bahasa Inggris. Matyakhan menjelaskan bahwa platform kuis digital dengan umpan balik interaktif dapat meningkatkan keterlibatan membaca dan pencapaian pemahaman siswa di ruang kelas EFL [15]. Panmei dan Waluyo menemukan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan membantu meningkatkan pemahaman kosakata selama pelajaran membaca di kelas EFL [16]. Nasir et al. melaporkan bahwa kegiatan pembelajaran kosakata berbasis permainan secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa EFL dan meningkatkan partisipasi kelas [17]. Demikian pula, Quita et al. menemukan bahwa pembelajaran berbasis

permainan secara signifikan meningkatkan kemahiran membaca dan pemahaman membaca siswa sekaligus meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan antusiasme mereka selama kegiatan membaca [18]. Lebih lanjut, Qomariyah dan Taufiq menemukan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis game mendukung pemahaman membaca siswa dengan menciptakan dan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif [19]. Hudaya et al. menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara efektif meningkatkan motivasi, pengembangan kosakata, dan hasil belajar siswa di kelas EFL [20].

Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya membahas penggunaan Quizalize secara umum dan tidak secara khusus berfokus pada implementasinya dalam pengajaran teks deskriptif di tingkat SMA. Beberapa penelitian juga tidak menjelaskan dengan jelas bagaimana fitur adaptif Quizalize mendukung pemahaman bahasa siswa selama kegiatan membaca. Menurut Sari [21], platform kuis adaptif masih jarang digunakan untuk meningkatkan pemahaman bacaan, terutama dalam kosakata, pemahaman bahasa, dan penggunaan pengetahuan latar belakang. Berdasarkan pengamatan awal di sekolah menengah atas negeri, banyak siswa kelas sepuluh mengalami kesulitan dalam membaca teks deskriptif. Masalah-masalah ini termasuk kosakata yang terbatas, pemahaman yang lemah, dan kesulitan menghubungkan teks dengan apa yang sudah mereka ketahui. Akibatnya, banyak siswa merasa sulit untuk mengidentifikasi ide-ide utama dan memahami informasi terperinci dalam teks.

Meskipun sekolah telah menggunakan beberapa alat pembelajaran digital, Quizalize belum digunakan secara khusus untuk memecahkan masalah pemahaman bacaan dalam teks deskriptif. Hal ini dikonfirmasi melalui wawancara dengan seorang guru bahasa Inggris, yang mengatakan banyak siswa masih mengalami kesulitan dengan kosakata, memahami bahasa dan menghubungkan teks dengan pengalaman mereka sendiri. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan di SMA negeri dengan siswa kelas sepuluh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan Quizalize sebagai strategi pengajaran dalam Pengajaran Bahasa Inggris (ELT), khususnya untuk teks deskriptif. Kebaruan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana Quizalize, ketika digunakan secara terfokus dan terstruktur sebagai platform berbasis game, dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman membaca dan bahasa mereka melalui pembelajaran digital adaptif.

Penelitian ini menerapkan desain penelitian kuantitatif dan menggunakan Simple View of Reading (SVR) sebagai kerangka teoritisnya. Menurut teori SVR, pemahaman membaca adalah hasil dari decoding dan pemahaman bahasa (Gough & Tunmer, 1986; Berburu & Pengemis, 2005). Pemahaman bahasa tercermin melalui pemahaman kosakata siswa dan kemampuan mereka untuk menafsirkan makna dari teks. Pemahaman membaca diukur melalui tes membaca yang dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan Quizalize. Peningkatan pemahaman bacaan siswa kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui efektivitas Quizalize dalam mengajarkan teks deskriptif.

Selanjutnya dengan kerangka kerja ini, Quizalize membantu siswa memahami mengembangkan pemahaman bahasa melalui kuis adaptif dan berbasis kosakata dalam lingkungan belajar berbasis game. Selain itu, berdasarkan perspektif kognitif-sosiokultural, membaca dalam bahasa asing tidak hanya melibatkan keterampilan kognitif tetapi juga pengalaman dan pengetahuan latar belakang siswa, seperti yang dijelaskan oleh Utami et al. [22]. Dengan menggunakan teks yang relevan dalam kuis interaktif, Quizalize membantu meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman bacaan mereka.

Berdasarkan penjelasan ini, penelitian ini berfokus pada pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada efek Quizalize terhadap pemahaman bacaan siswa?

II. METODE

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test satu kelompok. Ini bertujuan untuk mengetahui apakah Quizalize dapat membantu meningkatkan pemahaman membaca siswa tentang teks deskriptif. Dalam penelitian ini, hanya satu kelas yang digunakan sebagai sampel, dan tidak ada kelompok kontrol.

Pemahaman bacaan siswa diukur dua kali, sebelum dan sesudah perawatan. Pra-tes digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa, sedangkan pasca-tes dilakukan setelah menggunakan Quizalize untuk melihat peningkatan mereka. Hasil dari kedua tes tersebut dibandingkan untuk mengetahui seberapa jauh Quizalize dapat meningkatkan pemahaman perdagangan siswa terhadap teks deskriptif. Dalam penelitian ini, variabel independen adalah penggunaan Quizalize dalam pengajaran teks deskriptif, dan variabel dependen adalah kemampuan membaca pemahaman siswa. Pemahaman membaca dinilai dalam beberapa cara, antara lain:

- 1) Pemahaman kosakata,
- 2) Pemahaman bahasa pada tingkat kalimat dan teks,
- 3) Kemampuan untuk mengidentifikasi ide-ide utama dan informasi terperinci,
- 4) Pembuatan inferensi, dan
- 5) Pemahaman kontekstual teks.

Kelas	Pra-Tes	Intervensi	Pasca-Tes
A	O1	X	O2

Tabel 1. Desain Grup Pra-Tes dan Pasca-Tes

Informasi:

A: Kelas yang akan menerima perlakuan menggunakan Quizalize (Game-Based Learning).

O1: Pra-tes untuk mengukur pemahaman bacaan awal siswa

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

X: Perlakuan menggunakan Quizalize dalam mengajarkan teks deskriptif
 O2: Post-test untuk mengukur pemahaman membaca siswa setelah perawatan

B. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas sepuluh di sekolah menengah atas negeri di Sidoarjo pada tahun ajaran 2025/2026. Ada 12 kelas kelas sepuluh dengan total sekitar 420 siswa. Para siswa berusia sekitar 15 hingga 16 tahun. Teks deskriptif diajarkan di kelas bahasa Inggris, tetapi banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pemahaman membaca, terutama memahami kosakata, memahami makna teks, dan mengidentifikasi ide utama dan informasi terperinci.

Sampel penelitian ini dipilih menggunakan purposive sampling. Satu kelas penuh siswa kelas sepuluh dipilih sebagai sampel. Semua siswa di kelas yang dipilih diikutsertakan dalam penelitian. Kelas terpilih terdiri dari 35 siswa. Jumlah ini dinilai cukup untuk analisis data kuantitatif. Jika ada siswa yang tidak mengikuti pra-tes, perlakuan satu, perlakuan dua dan pasca-tes, aktivitas atau tes yang terlewat diberikan di lain waktu sehingga semua data dari pra-tes hingga pasca-tes dapat dibandingkan.

1) Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dalam beberapa langkah, pre-test, dua sesi perlakuan, dan post-test, semua kegiatan dilakukan di kelas bahasa Inggris yang berfokus pada teks deskriptif, dengan siswa kelas sepuluh di sekolah menengah atas negeri. Quizalize digunakan sebagai platform pembelajaran berbasis game untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu mengumpulkan data.

a) Pra-Tes

Pre-test dilakukan sebelum penggunaan Quizalize untuk mengukur pemahaman bacaan siswa terhadap teks deskriptif. Tes tersebut berbasis kertas dan diberikan kepada 35 siswa di kelas yang dipilih. Itu terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda berdasarkan teks deskriptif. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengukur beberapa keterampilan membaca, antara lain:

- Arti kosakata (4 pertanyaan)
- Mengidentifikasi informasi spesifik (7 pertanyaan)
- Memahami kalimat dan fungsi teks (1 pertanyaan)
- Menentukan ide utama (2 pertanyaan)
- Membuat kesimpulan (2 pertanyaan)
- Mengidentifikasi referensi (1 pertanyaan)
- Memahami organisasi teks (2 pertanyaan)
- Mengidentifikasi deskripsi umum teks (1 pertanyaan)

Sebelum ujian dimulai, peneliti menjelaskan instruksi dan meminta siswa untuk menuliskan nama dan nomor kehadiran mereka pada lembar jawaban. Para siswa dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan jumlah kehadiran mereka: ganjil dan genap. Siswa dengan jumlah kehadiran ganjil memasuki kelas terlebih dahulu dan menyelesaikan tes secara individual. Peneliti mengawasi siswa selama tes dan mengumpulkan lembar jawaban setelah waktu berakhir. Setelah itu, siswa dengan nomor kehadiran genap masuk ke kelas dan menyelesaikan tes yang sama menggunakan prosedur yang sama. Ketika semua siswa telah menyelesaikan ujian, peneliti memeriksa jawaban dan mencatat skor. Pra-tes dilakukan selama dua pelajaran atau sekitar 90 menit.

Pertanyaan berikut (Pertanyaan 1-5) diambil dari 20 pertanyaan yang digunakan dalam Pra-Tes berbasis kertas

A. Membaca Teks (Kontekstual Akrab – Ramah Skema)

Perpustakaan Sekolah Saya

Perpustakaan sekolah saya adalah salah satu tempat paling nyaman di sekolah. Terletak di lantai dua dekat ruang guru. Ruangannya luas, bersih, dan tertata dengan baik, sehingga siswa Dapat membaca dan belajar dengan nyaman.

Perpustakaan ini memiliki banyak rak berisi berbagai buku seperti buku teks, novel, majalah, dan kamus. Ada meja dan kursi yang disediakan untuk siswa yang ingin membaca dengan tenang. Itu Pustakawan sangat membantu dan sering membantu siswa dalam menemukan buku yang mereka butuhkan.

Karena perpustakaannya tenang dan lengkap, banyak siswa yang suka menghabiskan waktu luang mereka di sana untuk membaca atau menyelesaikan tugas sekolah mereka.

1. Kata "nyaman" di baris satu paragraf satu berarti ...
 - A. Berisik
 - B. Tidak menyenangkan
 - C. Relaksasi
 - D. Ramai
2. Kata "luas" di baris tiga paragraf satu paling dekat dalam arti ...
 - A. Sempit
 - B. Lebar
 - C. Gelap
 - D. Lama
3. Kata "bermacam-macam" di baris satu paragraf dua mengacu pada ...
 - A. Mahal
 - B. Banyak jenis
 - C. Terbatas
 - D. Serupa
4. Kata "dilengkapi" di baris satu dari paragraf tiga berarti ...
 - A. Dicat
 - B. Disediakan
 - C. Diperbaiki
 - D. Dibersihkan
5. Mengapa siswa merasa nyaman di perpustakaan?
 - A. Itu dekat kantin
 - B. Itu bersih dan terorganisir
 - C. Itu selalu penuh
 - D. Itu berisik

b) Pengobatan 1 (Perawatan Awal)

Sesi perawatan pertama dilakukan setelah pra-tes. Pada sesi ini, peneliti menjelaskan teks deskriptif kepada siswa. Penjelasannya mencakup definisi teks deskriptif, struktur generiknya (identifikasi dan deskripsi), dan fitur bahasanya, seperti present tense sederhana dan kata sifat. Peneliti juga menjelaskan cara mengidentifikasi ide utama dan informasi penting dalam sebuah teks. Kegiatan ini dilakukan dalam satu pelajaran atau sekitar 45 menit.

Prosedur pengobatannya adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti memasuki kelas dan memulai pelajaran.
- 2) Peneliti menjelaskan materi tentang teks deskriptif.
- 3) Peneliti memberikan contoh teks deskriptif dan mendiskusikannya dengan siswa.
- 4) Para siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan tentang materi tersebut.
- 5) Setelah penjelasan, para siswa mengikuti kegiatan Quizalize untuk melatih keterampilan membaca pemahaman mereka.

Kegiatan Quizalize dilakukan sebagai berikut:

- 1) Peneliti membuka situs web Quizalize dan memberikan kode QR bagi siswa untuk mengikuti kegiatan tersebut.
- 2) Para siswa memasukkan nama dan nomor kehadiran mereka.
- 3) Para siswa membaca teks deskriptif yang disediakan dalam Quizalize.
- 4) Para siswa menjawab 20 pertanyaan pilihan ganda berdasarkan teks.
- 5) Pertanyaan tersebut berfokus pada kosakata, ide-ide utama, dan informasi terperinci.
- 6) Peneliti memantau para siswa selama kegiatan berlangsung.
- 7) Setelah semua siswa selesai, siswa dapat melihat hasilnya langsung di Quizalize.
- 8) Peneliti membahas pertanyaan yang salah dijawab oleh banyak siswa.

Jadi, kegiatan ini dilakukan untuk membantu siswa melatih pemahaman membaca melalui Quizalize.

c) Pengobatan 2 (Perawatan Lanjutan)

Perlakuan kedua dilakukan pada pertemuan berikutnya. Perawatan ini berfokus pada kesulitan yang ditemukan selama pra-tes dan perawatan pertama. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami kosakata, menemukan informasi detail, memahami makna teks, dan membuat kesimpulan sederhana. Oleh karena itu, perlakuan kedua diberikan untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman bacaan mereka. Kegiatan ini dilakukan dalam satu pelajaran atau sekitar 45 menit.

Prosedur pengobatannya adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti memasuki kelas dan memulai pelajaran dengan tinjauan singkat dari materi sebelumnya.
- 2) Peneliti menjelaskan bagian-bagian yang masih sulit bagi para siswa.
- 3) Peneliti memberikan contoh dan mendiskusikannya dengan siswa.
- 4) Para siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan.
- 5) Setelah semua sesi peninjauan, para siswa mengikuti kegiatan Quizalize untuk melatih keterampilan pemahaman bacaan mereka.

Kegiatan Quizalize dilakukan sebagai berikut:

- 1) Peneliti membuka Quizalize dan membagikan kode QR bagi siswa untuk bergabung dengan kegiatan.
- 2) Para siswa memasukkan nama dan nomor kehadiran mereka.
- 3) Para siswa membaca teks deskriptif dengan tingkat kesulitan yang sedikit lebih tinggi daripada teks yang digunakan dalam perlakuan pertama.
- 4) Para siswa menjawab 20 pertanyaan pilihan ganda.
- 5) Pertanyaan-pertanyaan tersebut berfokus pada informasi terperinci, makna kontekstual, dan kesimpulan sederhana.
- 6) Peneliti memantau para siswa selama kegiatan berlangsung.
- 7) Setelah semua siswa selesai, peneliti memeriksa hasilnya.
- 8) Peneliti membahas pertanyaan yang salah dijawab oleh banyak siswa.

d) Pasca-Tes

Pasca-tes dilakukan setelah semua sesi perawatan menggunakan Quizalize selesai. Ini digunakan untuk mengukur pemahaman membaca siswa terhadap teks deskriptif setelah perawatan. Tes tersebut berbasis kertas dan diberikan langsung kepada siswa di kelas. Itu terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda berdasarkan teks deskriptif. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengukur beberapa keterampilan membaca, antara lain:

- Arti kosakata (4 pertanyaan)
- Mengidentifikasi informasi spesifik (6 pertanyaan)
- Menentukan ide utama (2 pertanyaan)
- Membuat kesimpulan (2 pertanyaan)

- Mengidentifikasi kesimpulan (2 pertanyaan)
- Mengidentifikasi tujuan teks dan jenis teks (2 pertanyaan)
- Memahami penggunaan SVR dalam mengatur informasi dan pemahaman (2 pertanyaan)

Sebelum tes dimulai, peneliti menjelaskan instruksi dan membagikan lembar tes kepada siswa. Para siswa menyelesaikan tes secara individual, dan peneliti mengawasi kegiatan selama tes. Setelah semua siswa selesai, lembar jawaban dikumpulkan dan diperiksa oleh peneliti. Nilai pasca-tes kemudian dibandingkan dengan nilai pra-tes untuk melihat apakah ada peningkatan pemahaman bacaan siswa setelah penggunaan Quizalize.

Pertanyaan berikut (Pertanyaan 1-5) diambil dari 20 pertanyaan yang digunakan dalam Pasca-Tes

B. Membaca Teks – Pasca-Tes

Taman Kota

Taman kota adalah tempat yang populer di kota saya. Terletak di pusat kota dan dikunjungi oleh banyak orang setiap hari. Taman ini memiliki rumput hijau, pepohonan tinggi, dan bunga-bunga berwarna-warni.

Ada bangku di mana pengunjung dapat duduk dan bersantai. Anak-anak sering bermain di taman

bermain, sementara orang dewasa senang berjalan atau berolahraga. Taman ini bersih dan terawat dengan baik, menjadikannya tempat yang menyenangkan bagi semua orang.

1. Apa ide utama dari teks tersebut?
 - A. Lalu lintas kota
 - B. Deskripsi taman kota
 - C. Kegiatan anak-anak
 - D. Transportasi umum
2. Teks ini terutama menceritakan tentang ...
 - A. Pusat perbelanjaan
 - B. Taman kota
 - C. Halaman sekolah
 - D. Kebun binatang
3. Di mana taman berada?
 - A. Di dekat sungai
 - B. Di luar kota
 - C. Di pusat kota
 - D. Dekat sekolah
4. Apa yang bisa ditemukan di taman?
 - A. Bangunan
 - B. Toko
 - C. Rumput, pohon, dan bunga
 - D. Tempat parkir
5. Siapa yang sering bermain di taman bermain?
 - A. Remaja
 - B. Dewasa
 - C. Anak-anak
 - D. Guru

e) Pencatatan dan Penilaian Data

Untuk mengurangi kecurangan dan tebakan, Quizalize mengacak urutan pertanyaan dan pilihan jawaban untuk setiap siswa. Tes dilakukan di kelas. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, nomor kehadiran ganjil dan genap. Peneliti mengawasi kelas untuk memastikan siswa bekerja secara mandiri. Siswa diminta untuk menyelesaikan tes sendiri tanpa diskusi, dan waktu terbatas untuk mengurangi tebak-tebakan dan penyalinan. Quizalize secara otomatis merekam jawaban, akurasi, dan kecepatan mereka dalam menyelesaikan pertanyaan secara otomatis. Data tersebut kemudian diekspor dan dianalisis menggunakan SPSS. Nilai pasca-tes dibandingkan dengan nilai pra-tes untuk melihat apakah siswa membaik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Quizalize. Perbandingan kedua tes menunjukkan apakah Quizalize membantu meningkatkan pemahaman bacaan siswa terhadap teks deskriptif

Aspek Pemahaman Bacaan	Deskripsi
Pemahaman Kosakata	Memahami arti kata-kata yang digunakan dalam teks
Ide utama	Mengidentifikasi ide utama teks atau paragraf
Informasi Spesifik	Menemukan informasi terperinci yang menyatakan teks
Makna Kontekstual	Memahami arti kata atau kalimat berdasarkan konteks
Kesimpulan Sederhana	Membuat kesimpulan sederhana berdasarkan informasi dalam teks

Tabel. 2 Kriteria Penilaian Pemahaman Bacaan

Pertanyaan pilihan ganda dalam penelitian ini dirancang untuk mengukur beberapa aspek pemahaman bacaan, seperti mengidentifikasi ide-ide utama, memahami kosakata, memahami makna kontekstual, dan membuat kesimpulan sederhana dari teks. Penguasaan kosakata dan kemampuan membuat inferensi penting dalam pemahaman bacaan, terutama bagi siswa EFL. Siswa dengan pengetahuan kosakata dan keterampilan inferensi yang lebih baik dapat memahami makna eksplisit dan implisit dalam teks dengan lebih efektif, seperti yang dinyatakan oleh Royeras dan Sumayo [23].

2) Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis dalam dua tahap. Tahap pertama adalah penyajian data. Pada tahap ini, nilai pra-tes dan pasca-tes siswa disajikan dalam tabel dan statistik deskriptif sederhana. Tujuannya adalah untuk melihat distribusi skor dan mengidentifikasi peningkatan siswa sebelum dan sesudah perawatan. Tahap ini juga memberikan gambaran umum tentang pemahaman bacaan siswa setelah menggunakan Quizalize sebagai platform pembelajaran digital. Penelitian sebelumnya oleh Noni menunjukkan bahwa menggunakan platform membaca digital dapat membantu siswa memahami teks membaca dengan memberikan elemen interaktif dan dukungan kosakata [24].

Tahap kedua adalah analisis inferensial. Tahap ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu untuk melihat apakah Quizalize dapat membantu meningkatkan pemahaman bacaan siswa terhadap teks deskriptif. Sebelum menguji hipotesis, peneliti melakukan normalitas Shapiro-Wilk untuk memeriksa apakah data pra-tes dan pasca-tes didistribusikan secara normal. Tes ini dipilih karena cocok untuk ukuran kecil, terutama ketika jumlah peserta kurang dari 50 orang.

Jika data didistribusikan secara normal ($p > 0,05$), uji-t berpasangan digunakan untuk membandingkan skor pra-tes dan pasca-tes. Jika data tidak didistribusikan secara normal ($p \leq 0,05$), uji Wilcoxon digunakan sebagai alternatif. Tes ini digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan, dan mengetahui apakah perlakuan tersebut efektif. Skor membaca siswa dihitung berdasarkan jumlah jawaban yang benar. Setiap jawaban yang benar diberikan 5 poin, sedangkan jawaban yang salah diberikan 0. Skor total kemudian diubah menjadi skala 0-100 menggunakan rumus berikut.

$$\text{Score} = \frac{\text{Number of Correct Answers}}{20} \times 100$$

Sistem penilaian ini digunakan untuk menjaga penilaian tetap jauh dan konsisten baik dalam pra-tes maupun pasca-tes. Selain itu, nilai siswa dikelompokkan ke dalam lima tingkatan untuk membuat hasil lebih mudah dipahami, seperti yang ditunjukkan di bawah ini:

Rentang	Kategori
85 - 100	Luar biasa
70 - 84	Baik
55 - 69	Memadai
40 - 54	Miskin
≤ 39	Sangat Buruk

Tabel. 3 Klasifikasi Skor Siswa

Setiap aspek membaca dinilai menggunakan rubrik yang sama, seperti memahami ide utama, kosakata, konteks, membuat kesimpulan, dan akurasi membaca. Rubrik ini digunakan dalam pra-tes dan pasca-tes untuk menjaga penilaian tetap konsisten dan membuat hasilnya lebih dapat diandalkan. Penguasaan kosakata dan kemampuan membuat inferensi telah disorot sebagai faktor penting yang mempengaruhi pemahaman membaca siswa dalam konteks EFL, seperti yang dilaporkan oleh Ofayani et al. [25]. Siswa dengan pengetahuan kosakata yang lebih baik cenderung memahami teks dengan lebih mudah dan akurat.

Selain itu, analisis ukuran efek dilakukan untuk mengetahui seberapa kuat dampak Quizalize terhadap pemahaman bacaan siswa. Untuk uji parametrik, ukuran efek dihitung menggunakan d Cohen, sedangkan untuk uji non-parametrik, dan rumus yang sesuai digunakan. Analisis ini penting karena menunjukkan tidak hanya apakah hasilnya signifikan secara statistik, tetapi juga seberapa besar dampak nyata dari pengobatan tersebut. Studi sebelumnya oleh Riyani tentang alat membaca digital dan berbantuan AI juga menyoroti pentingnya analisis ukuran efek ini dalam menentukan seberapa besar intervensi berbasis teknologi memengaruhi kinerja dan keterlibatan membaca siswa [26]. Sepanjang tahapan ini, analisis data tidak hanya menunjukkan apakah hasilnya signifikan, tetapi juga menjelaskan bagaimana Quizalize membantu siswa meningkatkan pemahaman bacaan teks deskriptif mereka melalui pembelajaran digital yang interaktif dan adaptif

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui apakah Quizalize meningkatkan pemahaman bacaan siswa terhadap teks deskripsi. Bagian ini menyajikan hasil pra-tes, sesi perawatan, dan pasca-tes. Data dianalisis menggunakan SPSS untuk menentukan apakah ada peningkatan pemahaman membaca siswa setelah penggunaan Quizalize. Hasilnya disajikan baik secara deskriptif maupun kuantitatif. Pembahasan juga terkait dengan teori Simple View of Reading (SVR) dan pembelajaran berbasis permainan karena Quizalize digunakan sebagai platform pembelajaran interaktif selama proses belajar mengajar [13].

1) Hasil Skor Rata-Rata

Case Processing Summary						
	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pre_test	35	100.0%	0	0.0%	35	100.0%
pos_test	35	100.0%	0	0.0%	35	100.0%

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_test	.164	35	.018	.941	35	.062
pos_test	.238	35	.000	.853	35	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Ringkasan Pemrosesan Kasus dan Uji Normalitas

Seperti yang ditunjukkan pada gambar 1, nilai rata-rata pra-tes adalah 72,71, sedangkan nilai rata-rata pasca-tes adalah 87,43. Skor rata-rata meningkat 14,72 poin setelah penggunaan Quizalize. Skor minimum juga meningkat dari 40 pada pra-tes menjadi 50 pada pasca-tes, sementara skor maksimum tetap 100. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa menunjukkan pemahaman bacaan yang lebih baik setelah belajar melalui Quizalize.

2) Hasil Uji Normalitas

Descriptives

[DataSet0]

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre_Test	35	40	100	72.71	17.079
Post_Test	35	50	100	87.43	12.624
Valid N (listwise)	35				

Gambar 2. Hasil Ringkasan Pemrosesan Kasus dan Uji Normalitas

Berdasarkan output SPSS dalam tabel Normalitas Pengujian, interpretasi normalitas ditentukan dari nilai Sig. (p). Karena ukuran sampelnya adalah 35 siswa (< 50), hasil Shapiro-Wilk digunakan untuk interpretasi.

Data	Sig. Shapiro -Wilk	Kesimpulan
Pre_test	0.062	Normal
Post_test	0,000	Tidak normal

Aturan Keputusan:

- Jika nilai Sig. $> 0,05 \rightarrow$ data didistribusikan secara normal.
- Jika nilai Sig. $< 0,05 \rightarrow$ data tidak didistribusikan secara normal.

Interpretasi:

- **Pra-uji** $\rightarrow$ nilai Sig. dari pra-pengujian adalah 0,062. Karena $0,062 > 0,05$, data pra-uji didistribusikan secara normal.
- **Pasca-uji** $\rightarrow$ nilai Sig. dari pasca-uji adalah 0,000. Karena $0,000 < 0,05$, data pasca-uji tidak didistribusikan secara normal

Karena salah satu kumpulan data, yaitu post-test, tidak terdistribusi secara normal, data penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, tidak disarankan untuk menggunakan Uji-T Sampel Berpasangan. Sebaliknya, tes non-parametrik, yaitu Wilcoxon Signed Rank Test, lebih tepat untuk menganalisis data.

3) Hasil Tes Peringkat yang Ditandatangani Wilcoxon

Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
pos_test - pre_test	Negative Ranks	3 ^a	10.50	31.50
	Positive Ranks	27 ^b	16.06	433.50
	Ties	5 ^c		
	Total	35		

a. pos_test < pre_test

b. pos_test > pre_test

c. pos_test = pre_test

Test Statistics^a

	pos_test - pre_test
Z	-4.150 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Gambar 3. Hasil Wilcoxon Signed Rank Test pada Nilai Pemahaman Membaca Siswa Berdasarkan output SPSS dari Wilcoxon Signed Rank Test

interpretasinya adalah sebagai berikut:

a) Peringkat

Deskripsi	N
Peringkat Negatif	3
Peringkat Positif	27
Seri	5
Jumlah	35

Interpretasi:

- **Peringkat Negatif** → siswa memperoleh nilai pasca-tes yang lebih rendah daripada nilai pra-tes.
- **Peringkat Positif** → siswa memperoleh nilai pasca-tes yang lebih tinggi daripada nilai pra-tes.
- **Ties** → siswa memperoleh nilai yang sama di kedua tes.

b) Statistik Tes

Statistik	Nilai
Z	-4.150
Asimpa. Sig. (2 ekor)	0.000

Aturan Keputusan:

- Jika Sig. < 0,05 → ada perbedaan yang signifikan.
- Jika Sig. > 0,05 → tidak ada perbedaan yang signifikan.

c) Hasil

Nilai signifikannya adalah 0,000. Karena $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jadi, ada perbedaan yang signifikan antara nilai pra-tes dan pasca-tes siswa setelah perawatan diberikan.

Karena sebagian besar nilai pasca-tes lebih tinggi daripada nilai pra-tes, perlakuan tersebut memiliki efek positif pada kemampuan siswa.

B. Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizalize membantu siswa meningkatkan pemahaman bacaan teks deskriptif mereka. Tes Wilcoxon Signed Rank menunjukkan nilai signifikansi 0,000. Artinya, ada perbedaan yang signifikan antara nilai pra-tes dan pasca-tes siswa. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang lebih baik setelah menggunakan Quizalize selama proses pembelajaran. Peningkatan dapat dilihat pada beberapa keterampilan membaca, seperti kita memahami kosakata, menemukan ide utama, mengidentifikasi informasi terperinci, dan memahami makna teks. Selama pelajaran, para siswa juga lebih aktif dan menunjukkan minat lebih dalam belajar. Mereka lebih memperhatikan kegiatan, menjawab pertanyaan kuis, dan menikmati mengikuti pelajaran. Ini menunjukkan bahwa Quizalize membantu siswa belajar membaca dengan cara yang lebih menarik.

Temuan penelitian ini mirip dengan penelitian sebelumnya. Widiyanto et al. [13] menemukan bahwa Quizalize meningkatkan pemahaman membaca siswa melalui kegiatan kuis interaktif. Hal ini mirip dengan hasil penelitian ini karena siswa juga menunjukkan pemahaman bacaan yang lebih baik setelah belajar dengan Quizalize. Salim dan Sukarno [14] juga menemukan bahwa kuis gamifikasi membantu siswa memahami teks membaca lebih mudah karena mereka menerima umpan balik langsung setelah menjawab setiap pertanyaan. Dalam penelitian ini, Quizalize juga memberikan umpan balik langsung, sehingga siswa dapat melihat apakah jawabannya benar atau salah. Ini membantu mereka memahami kesalahan mereka dan segera mempelajari jawaban yang benar. Temuan penelitian ini juga sesuai dengan penelitian, Matyakhan et al. [15]. Mereka menemukan bahwa platform kuis digital meningkatkan partisipasi dan minat siswa selama kegiatan membaca di ruang kelas EFL. Hal yang sama terjadi dalam penelitian ini. Banyak siswa menjadi lebih aktif selama pelajaran. Mereka bersedia menjawab pertanyaan, mendiskusikan jawabannya, dan menyelesaikan tugas membaca. Fitur kuis, seperti skor dan umpan balik instan, membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan. Karena itu, kelas menjadi lebih aktif, dan siswa terlibat aktif, mereka memiliki lebih banyak kesempatan untuk memahami teks bacaan.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan dengan teori Simple View of Reading (SVR). Teori ini menjelaskan bahwa pemahaman membaca bergantung pada decoding dan pemahaman bahasa. Siswa perlu mengenali kata-kata dan memahami artinya sebelum mereka dapat memahami seluruh teks. Selama kegiatan Quizalize, siswa membaca teks deskriptif dan menjawab pertanyaan tentang kosakata, ide utama, informasi terperinci, dan makna teks. Kegiatan ini memberi siswa lebih banyak latihan dalam memahami bahan bacaan. Umpan balik langsung juga membantu mereka mengetahui kesalahan mereka dan memahami jawaban yang benar. sKarena itu, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka selangkah demi selangkah selama pelajaran. Alasan lain untuk peningkatan mungkin karena Quizalize menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Para siswa tidak hanya membaca teks, tetapi mereka juga menjawab pertanyaan kuis dan menerima umpan balik langsung. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih menarik daripada hanya menggunakan lembar kerja yang dicetak. Fitur permainan juga mendorong siswa untuk tetap fokus hingga akhir pelajaran. Akibatnya, mereka menjadi lebih percaya diri dan tidak takut untuk menjawab pertanyaan bahkan ketika mereka melakukan kesalahan. Proses pembelajaran aktif ini membantu siswa memahami teks bacaan dengan lebih baik.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dan teori Simple View of Reading. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa Quizalize dan kegiatan pembelajaran berbasis game lainnya dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa, meningkatkan partisipasi, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Teori SVR juga menjelaskan mengapa pemahaman membaca siswa meningkat karena mereka mempraktikkan pemahaman kata dan pemahaman teks selama kegiatan. Oleh karena itu, Quizalize dapat digunakan sebagai alat pembelajaran berbasis game yang efektif untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman bacaan teks deskriptif di ruang kelas EFL

VII. SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, Quizalize membantu siswa meningkatkan pemahaman bacaan teks deskriptif mereka. Setelah menggunakan Quizalize, para siswa menunjukkan kinerja membaca yang lebih baik. Mereka meningkat dalam memahami kosakata, menemukan ide utama, mengidentifikasi informasi terperinci, memahami makna teks, dan membuat kesimpulan sederhana. Para siswa juga lebih aktif dan tertarik selama kegiatan pembelajaran karena pelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Simple View of Reading (SVR). Teori ini menjelaskan bahwa siswa perlu memahami kata-kata dan makna teks untuk mencapai pemahaman bacaan yang baik. Selama kegiatan Quizalize, siswa berlatih membaca teks, menjawab pertanyaan kuis, dan menerima umpan balik langsung. Kegiatan ini membantu mereka memahami teks dengan lebih mudah. Oleh karena itu, Quizalize dapat digunakan sebagai platform pembelajaran berbasis game yang efektif untuk mengajarkan teks deskriptif di ruang kelas EFL.

Penelitian ini juga memberikan beberapa kontribusi. Bagi siswa, Quizalize dapat membantu meningkatkan pemahaman membaca dan mendorong mereka untuk mengambil bagian lebih aktif dalam proses pembelajaran. Bagi guru, Quizalize dapat digunakan sebagai cara lain untuk membuat pelajaran membaca lebih menarik dan interaktif. Bagi peneliti masa depan, penelitian ini dapat dijadikan referensi kajian tentang pembelajaran berbasis game atau platform pembelajaran digital dalam pengajaran bahasa Inggris, khususnya untuk pemahaman bacaan. Studi masa depan juga dapat melibatkan lebih banyak siswa, tingkat sekolah yang berbeda, atau jenis teks bacaan lainnya untuk mendapatkan hasil yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SMA negeri terpilih di Sidoarjo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada guru bahasa Inggris dan seluruh siswa kelas sepuluh yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Kerja sama dan dukungan mereka sangat membantu selama proses penelitian.

REFERENSI

- [1] W. Satria, "Kesulitan Siswa Memahami Bahasa Inggris," vol. 7, no. September, hlm. 187–202, 2021.
- [2] M. A. Pratiwi, I. N. Rahmawati, dan Y. P. Rini, "Meneksplorasi Hubungan antara Penguasaan Ekspresi Idiomatik dan Pemahaman Membaca di Kalangan Siswa," vol. 2, no. 2, hlm. 188–202, 2024.
- [3] A. F. Wisudawati, R. M. Wulandari, M. Isa, I. Permatasari, M. Aziz, dan I. Mudhofir, "Membuka Kekuatan Pra-Membaca: Strategi untuk Pemahaman dan Keterlibatan yang Lebih Baik," no. September, 2025.
- [4] EG Samudera dan Y. Lolita, "Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa EFL melalui Penggunaan Teknik Aktivasi Skema," vol. 10, no. 02, hlm. 135–151, 2025.
- [5] A. Ramadhianti dan S. Somba, "Jurnal Pengajaran dan Sastra Bahasa Inggris (JELTL) 1," vol. 6, no. 1, hlm. 1–11, 2023.
- [6] M. Rachmatia, MS Priyadi, M. Suhariyanti, I. Azizah, dan A. Hadi, "BRIDGE : Portal Penelitian Multidisiplin Mengintegrasikan Strategi Aktivasi Skema Kognitif dan Pedagogis dalam Pemahaman Membaca EFL BRIDGE : Portal Penelitian Multidisiplin," vol. 2, no. 2, hlm. 176–189, 2024.
- [7] E. M. Biboussi, "Pengaruh Skema Konten pada Pemahaman Membaca Pelajar Maroko EFL: Peran Kegiatan Pra-Membaca," vol. 3, no. 3, hlm. 81–96, 2022.
- [8] J. Patty dan A. Hattu, "Tantangan Membaca Akademik di Pendidikan Tinggi: Mengidentifikasi Hambatan dan Tanggapan Strategis di antara Siswa EFL," vol. 26, no. 1, hlm. 243–253, 2025.
- [9] L. Monica, "Penggunaan strategi aktivasi skema untuk mengajarkan pemahaman membaca dalam konteks efl: studi meta-analisis," vol. 8, no. 2, hlm. 103–117, 2023.
- [10] L. Rahmawati, "Menganalisis Hambatan Siswa dalam Pemahaman Membaca Bahasa Inggris," vol. 4778, hlm. 2499–2509, 2025, doi: 10.24256/ideas.
- [11] S. Ramadhan, A. Atmazaki, AG Ningsih, dan Y. Hayati, "Meneksplorasi Dampak Platform Kuis Real-Time Adaptif dengan Fitur Pembelajaran yang Diferensiasi pada Keterlibatan Siswa dan Hasil Pembelajaran: Pendekatan Metode Campuran," vol. 15, no. 6, hlm. 1261–1276, 2025, doi: 10.18178/ijiet.2025.15.6.2329.
- [12] O. Ayuningtyas, "Quizalize : Alat Dinamis untuk Membina Literasi Digital Abad ke-21 dalam Pendidikan," vol. 7, no. 2, hlm. 62–75, 2023, doi: 10.30595/aplinesia.v7i2.29817.
- [13] P. Widiyanto, D. Fadhilawati, dan N. Sutanti, "Meneliti Dampak Quizalize terhadap Penguasaan Pemahaman Membaca Siswa," vol. 8, no. 2, hlm. 338–349, 2024.
- [14] M. Salim dan K. M. Sukarno, "Menggunakan Kuis Gamified untuk Meningkatkan Keterampilan Pemahaman Membaca Bahasa Inggris Siswa," vol. 33, no. 1, hlm. 125–142, 2025.
- [15] T. Matyakhan, T. Chaowanakritsanakul, dan A. L. Santos, "Menerapkan Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterlibatan Membaca dan Pemahaman Membaca Mahasiswa Universitas EFL Thailand," vol. 0672, no. Juni, 2024.
- [16] B. Panmei dan B. Waluyo, "ilmu pendidikan Penggunaan Gamifikasi Pedagogis dalam Pelatihan dan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di Pendidikan Tinggi," 2023.
- [17] S. H. Nasir, A. K. Susanto, V. Helvira, dan A. Khatha, "Gamified Vocabulary Learning through Quizizz : An Experimental Study on EFL Students ' Lexical Development in Indonesia," vol. 4778, hlm. 7002–7012, 2025, doi: 10.24256/ideas.
- [18] C. P. M. Quita, M. V. S. Salon, T. H. Borres, dan E. Y. Dacillo, "Meningkatkan Kemahiran Membaca Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Game," vol. 11, no. 2, hlm. 133–150, 2026.
- [19] N. Lailiyatul dan W. Taufiq, "Membaca: Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Keterampilan Teks Naratif Siswa EFL," vol. 7, no. 1, hlm. 20–30, 2025.
- [20] B. Praktek, "Menggunakan Quizizz sebagai Pembelajaran Gamified untuk Siswa EFL ;," vol. 21, no. 3, hlm. 222–231, 2025.
- [21] A. Sari dan U. Pamulang, "Meningkatkan Pemahaman Membaca Bahasa Inggris melalui Platform Digital Gamified," vol. 8, no. 1, hlm. 127–138, 2025.
- [22] E. Utami, R. Rahmat, dan U. Pasundan, "Strategi Pemahaman Membaca di Ruang Kelas EFL: Pendekatan Kognitif dan Sociolinguistik di Sekolah Indonesia," vol. 20, no. 1, hlm. 40–58, 2023.
- [23] J. T. Royeras dan G. S. Sumayo, "Pengetahuan Kosakata dan Pemahaman Bacaan Inferensial Siswa Sekolah Menengah Atas: Penyelidikan Deskriptif-Korelasional," vol. 3, no. 3, hlm. 1143–1152, 2024.
- [24] N. Noni, "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Bentuk Plat Bacaan Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca di Ruang Kelas EFL," vol. 2, no. 3, hlm. 338–344, 2025.
- [25] D. Ofayani, U. Faletahan, J. Raya, C. Km, dan S. Banten, "KORELASI ANTARA PENGUASAAN KOSAKATA DAN PEMAHAMAN BACAAN DI ANTARA SISWA SEKOLAH MENENGAH," vol. 4, no. 2, hlm. 104–109, 2024.
- [26] N. Riyani, "Efektivitas Alat Membaca Berbantuan AI," vol. 4778, hlm. 8970–8980, 2025, doi: 10.24256/ide.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

